
REGALAMOS ESTA MINIMOTO
AHORA 2,95 euros
XB XBOX
Número 38
2,95 euros
ANÁLISIS
LOS 4 FANTÁSTICOS
HULK 2
MADAGASCAR
MAGAZINE
Revista XBOX™ Independiente
FIFA 06
Vuelve el mejor fútbol
NOW, FEEL THE FEVER OF THE CROWD,
NOW HEAR THE ROAR OF THE FAITHFUL,
YOU ARE RONALDINHO,
YOU ARE ROONEY,
THIS IS THE BEAUTIFUL GAME
THIS IS YOUR MOMENT
AVANCES
BURNOUT REVENGE
MOTO GP 3
RAINBOW SIX LOCKDOWN
mkm PUBLICACIONES
00038
8 424094 003570

Nº 38. Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),

Redactores y colaboradores
Xcast, Malascuernas, SirBruce, Juan García Garrido, Keitaro, Jorge Núñez, Jetulio Pencas, Xboxfever, La Trifuerza, Antonio Gutiérrez

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio (marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Internet Factory

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Nacho Sáez
Tel.: 91 632 38 27

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 2,95 euros



EDITA:
Publicaciones Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002

EDITORIAL

SEPTIEMBRE

Ya estamos otra vez aquí, al pie del kiosco, tras el parón veraniego que tanto descanso nos ha proporcionado. Y mira que hemos tenido juegos para llevarnos en la maleta a nuestros lugares de esparcimiento veraniego, pero llegamos al mes de septiembre con ansiosas ganas de más. Sobre todo porque esta vuelta de vacaciones para afrontar el último trimestre del año no es como la del año pasado, o el anterior.

Este trimestre es el trimestre 360.

Estamos en la recta final del lanzamiento de la mejor videoconsola que haya visto el hombre y, claro está, eso nos pone algo nerviosos.

Estamos a menos de tres meses de que la nueva máquina de Microsoft llegue al mercado pero, en unos días, comenzarán las promociones, la presentación de juegos, los anuncios, el estrés del lanzamiento...

Ya huele a Xbox 360 y nosotros estaremos aquí para contaros como viene al mundo esta nueva criatura.

Pero antes de eso, nuestra Xbox todavía tiene mucho que decir. De momento, apuntarse a la moda de cada mes de octubre y volverse futbolera con el inicio de la temporada futbolística. Vuelve FIFA y lo hace con un montón de novedades para disfrutar sólo o a través de Xbox Live.

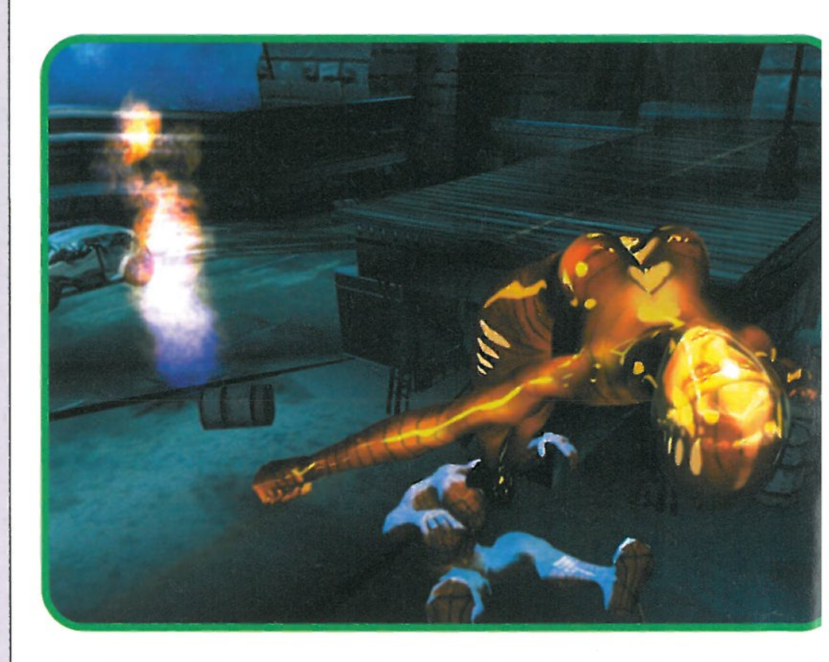
Todo lo bueno que trae el popular simulador de fútbol nos lo contó en primera persona su productor Hughes Ricour, que estuvo en Madrid a finales del pasado mes de julio.

Y como no sólo de fútbol vive el hombre, os ofrecemos de postre las primeras aproximaciones a juegos inminentes como Half-Life 2, Burnout Revenge, Moto GP 3...

NOSOTROS SOMOS NOSOTROS

CHEMA ANTÓN	ANTONIO GUTIÉRREZ	PACO LIMÓN
A veces el mundo cambia y tú has de cambiar con el mundo. Xbox evoluciona y nosotros con ella.	Conoce los secretos de los juegos de acción más complejos y nos hace ver a través de sus ojos su mejor lado.	Todo corazón. Empleado a fondo en la tarea de maquetación. Supera sus diseños mes a mes. (Pos va a ser que no)
MALASCUERNAS	**ÓSCAR DÍAZ**	**JORGE NÚÑEZ**
Mala educación, inestabilidad emocional... Todo esto ha hecho de este hombre un auténtico fenómeno social.	Sigue siendo ese tipo alto que sabe de todos los juegos pero que sólo llora y se emociona con los clásicos.	Superhéroe de día, por las noches se dedica a despedazar todo juego que pasa por sus manos, literalmente.
URASHIMA	**JETULIO**	**OZUTEKI**
Desde el otro lado del Imperio (del Sol Naciente) nos llegan sus comentarios de calidad. Domo Arigato.	Llegó sin dárse cuenta y permaneció. Sólo sale de su habitáculo de dos metros cuadrados para escribir.	De padre gitano y madre coreana nacio este esperpento que pronto despuntó como bailaora en su cuadrilla.

SUMARIO








INT


ADU
9




XBOX 360


Memory Unit A
Memory Unit B
XBOX 360





JUST CAUSE

San Esperito es la paradisiaca isla de Sudamérica sospechosa de esconder armas de destrucción masiva. Ante el inminente cambio de gobierno que puede hacer que esas armas supongan un problema para la paz mundial, nuestra misión será conseguir detener el avance de los rebeldes. Para ello contaremos con Rico Rodríguez, un experimentado agente de la CIA especialista en cambios de regimenes de gobierno... pero, sobre todo, contaremos con la impresionante libertad de movimientos que el estudio sueco de Avalanche Studios ha dado al título. En un entorno de unas 1225 millas cuadradas en el que tendremos múltiples vehículos para desplazarnos, tendremos que operar para enfrentar a los militantes de una y otra facción si queremos que la guerra sea "cosa de otros"... eso, o tendremos que ganar la guerra por nosotros mismos, es cuestión de elegir.

Habrá X05

Microsoft ha confirmado que este año sí que habrá fiesta europea para presentar todas las novedades de Xbox. Y es que el año pasado decidieron saltarse este evento que ya se había convertido en tradición. Pero es que este año sí que hay algo importante que presentar: Xbox 360. X05 se celebrará en un emplazamiento europeo secreto por el momento y sumergirá a los principales minoristas, medios, colaboradores, editores y desarrolladores de Europa en una experiencia de dos días en la que Microsoft descubrirá planes más detallados para el nuevo sistema. Las ediciones anteriores de X0 sirvieron de marco para anuncios prominentes como información detallada sobre los precios de Xbox en Europa (2001), el lanzamiento de Xbox® Live y la compra de Rare (2002), o la asociación con Epic Games y la presentación de la nueva imagen Xbox (2003). El pasado año los responsables de Microsoft no creyeron oportuno organizaar el evento pero este año, con el lanzamiento de Xbox 360, el X05 era obligatorio. Allí veremos todo lo que nos espera a partir de su puesta de largo en el mercado.

El X01 se celebró en un entorno memorable, en el Palacio de las Burbujas de Pierre Cardin en Cannes, mientras que el parque temático de Isla Mágica (Sevilla) fue el escenario de X02, y X03 recibió a sus asistentes en un exclusivo club náutico en Juan-les-Pins, en Niza. Este año... continúa el misterio.



Xbox Live ya tiene 2 millones de usuarios

Hay un nuevo usuario de Xbox Live cada 30 segundos. Esto ha hecho que, en tan sólo un año, Xbox Live haya doblado sus usuarios y cuenta ya con 2 millones de suscriptores. "El haber alcanzado los dos millones de miembros en un periodo de tiempo tan breve dice mucho del alcance y dinamismo de la comunidad de Xbox Live", ha expresado Robbie Bach, vicepresidente sénior y responsable de Xbox en la división de Home & Entertainment de Microsoft. "Este enorme crecimiento no es sino un auténtico testimonio del contenido y las interesantes experiencias que permite vivir Xbox Live en la actualidad. Este servicio está inspirado en la fuerza creativa de cada persona y alimentado por la pasión de una comunidad mundial."

Ahora, con esta comunidad online a la espalda, Microsoft se enfrenta al nuevo reto de Xbox 360 con mayores garantías. Con el lanzamiento de la consola en Navidad, crecerá la relación de títulos de Xbox Live, con más de 300 juegos multijugador para Xbox y Xbox 360 disponibles en todo el mundo y que harán las delicias de los jugadores. Entre los nuevos títulos online para Xbox 360 se incluirán "Perfect Dark Zero (Microsoft Game Studios), "Project Gotham Racing 3" (Microsoft Game Studios), "Madden NFL 06" (Electronic Arts), "Dead or Alive 4" (Tecmo), and "Call of Duty 2" (Activision). Por lo que respecta a la actual generación de juegos, los editores independientes seguirán mostrando su potente respaldo a Xbox Live con títulos como "Tony Hawk's American Wasteland" (Activision), "Star Wars Battlefront II" (LucasArts) y "Battlefield 2: Modern Combat" (Electronic Arts). La transferencia de cuentas de usuario a la consola de nueva generación será muy sencilla. Puesto que Xbox Live es un servicio universal entre ambas plataformas, los jugadores podrán trasladar sin problemas sus suscripciones a Xbox Live de Xbox a Xbox 360, al tiempo que podrán seguir disfrutando de las experiencias y juegos online del sistema de la actual generación.



Fable llega a los PCs

Microsoft Game Studios lanza 'Fable: The Lost Chapters' después del éxito en ventas y de los múltiples premios recibidos de éste prestigioso título de Xbox. Esta versión sale para Windows con más contenido, un mejor customización, nuevas aventuras y gráficos mejorados. Este maravilloso juego de Lionhead Studios, es un juego de rol de aventuras totalmente innovador donde cada acción determina las habilidades del personaje, su aspecto físico y su reputación. El usuario podrá escribir cada página de su vida desde que nace hasta el día de su muerte. Crecerá y experimentará la increíble transformación desde un adolescente sin experiencia, hasta convertirse en el ser más poderoso del planeta, conocido por todos e inmortalizado como una leyenda. Como parte de la historia y de las nuevas aventuras que le esperan, podrá a su antojo elegir la senda de la virtud o dedicar su vida a la maldad, transformándose en un reflejo de sus acciones y de las decisiones que tome.

'Fable: The Lost Chapters' ofrece a los jugadores de Windows una mayor personalización de los personajes, con opciones que tendrán un gran impacto en su aspecto. Las distintas opiniones de los moradores de Albion se plasmarán a través de aplausos, burla, miedo, pánico e incluso coqueteo, si les va la marcha. Cada persona a la que se ayude, cada flor que se aplaste, cada ser que se asesine, cambiará su mundo para siempre. En "Fable: The Lost Chapters", el jugador decides quién quiere ser.

La nueva versión permite descubrir más regiones, historias y búsquedas secundarias, tendrás misiones opcionales, podrás luchar contra nuevos monstruos, practicar una serie ampliada de hechizos, vestir nuevas armaduras, empuñar más armas e interactuar con expresiones nuevas. El juego estará disponible este otoño.



Microsoft se alía con Marvel

Que Microsoft sabe donde está la pasta es un hecho innegable. Ahora la compañía de Redmont se ha aliado con Marvel, la editora de los comics más famosos de la tierra y que cuenta con las licencias más de moda actualmente en el mundo del cine o de los videojuegos. Pero lo mejor es que el acuerdo alcanzado entre las dos gigantes del entretenimiento está encaminado a crear juegos online multijugador con los personajes de los comics Marvel. De conformidad con el acuerdo alcanzado, Microsoft ha obtenido derechos exclusivos para desarrollar y publicar juegos online multijugador masivos (MMOG) con los idolatrados súper héroes del universo Marvel para su uso en juegos desarrollados para Xbox 360 y publicados por Microsoft Game Studios. Así, Microsoft creará un enorme mundo virtual y permanente en Xbox Live donde convivirán los más de 5.000 idolatrados personajes de Marvel.

"Marvel ha creado algunas de las historias y personajes más simbólicos y fascinantes del siglo pasado. Estamos encantados de poder llevar este universo al entretenimiento interactivo", ha afirmado Peter Moore, vicepresidente corporativo de marketing y edición mundial de Xbox en Microsoft. "Con esta nueva generación de juegos, los fans de Marvel al fin podrán escoger entre sus súper héroes, criaturas y personajes malvados preferidos con una profusión de detalles impresionante, y todo ello con la fuerza de la increíble visión de Marvel y la plataforma Xbox 360." X-Men, Spider-Man, Hulk, Los 4 Fantásticos, el Capitán América, Thor y miles de personajes más, formarán parte de esta nueva experiencia interactiva.a

Se venden coches de Forza

Los usuarios de Xbox han comenzado a vender sus propias creaciones virtuales en eBay, el mayor centro de compra y venta en Internet. El amplio abanico de opciones de tuning y customización que ofrece el juego "Forza Motorsport" ha hecho que los usuarios no sólo se intercambien coches a través de Xbox Live, sino que además los subasten en el portal eBay. Desde luego, es otra forma de ganar dinero fácil, siempre que haya algún usuario que quiera comprar tus coches. Entre los numerosos coches virtuales disponibles, destacan sin duda dos creaciones vinculadas al mundo del cine: un espectacular Ferrari Enzo rojo decorado con texturas inspiradas en "Spiderman" y un Porsche Boxster pintado en blanco y negro con la imagen de Al Pacino, en la pelicula de Brian de Palma "Scarface".

Puedes entrar en eBay para ver los coches y, si estás interesado en alguno de ellos, pujar por ellos y pagar para disfrutarlo en tu Xbox. El precio de salida son 6,50 dólares. Estos son los enlaces más interesantes:

SpiderMan Ferrari Enzo:
http://cgi.ebay.com/ws/eBayISAPI.dll?ViewItem&category=62053&item=8196993927&rd=1

Custom Scarface Porshe Boxster:
http://cgi.ebay.com/ws/eBayISAPI.dll?ViewItem&category=62053&item=8196997238&rd=1

Custom Ferrari 355:
http://cgi.ebay.com/ws/eBayISAPI.dll?ViewItem&category=62053&item=8196227462&rd=1





Far Cry Instincts, sólo para Xbox



Este mismo mes de septiembre llegará las tiendas españolas el esperado shooter Far Cry Instincts, basado en el título Far Cry que ya triunfa desde hace más de un año en los compatibles. Pero, además, Ubisoft ha anunciado que Far Cry Instincts saldrá exclusivamente para la consola Xbox, aunque anteriormente se esperaba que apareciera con una versión para la consola de Sony.

En Far Cry Instincts, juegas el papel de Jack Carver. Tendrás que sobrevivir a la brutal selva tropical y a una legión de mercenarios dando rienda suelta a toda clase de tácticas de supervivencia. Far Cry Instincts llega con Xbox Live, ya que el juego está diseñado pensando en ofrecer una apasionante experiencia online multijugador, con destructivos combates entre 16 jugadores. Un impresionante arsenal, un entorno interactivo al 100% dentro de esta enorme isla y la posibilidad de conducir vehículos de todo tipo, son los elementos más adictivos de este shooter frenético.

EA distribuirá Half-Life 2

Electronic Arts y Valve, el galardonado estudio al que pertenecen las franquicias superventas Half-Life y Counter-Strike, han firmado un acuerdo de varios años para la distribución de una colección de videojuegos de Valve en todo el mundo. Los dos primeros títulos que se lanzarán bajo este acuerdo serán Half-Life2: Game of the Year y Counter-Strike: Source, ambos para PC. Adicionalmente, Half-Life 2 para Xbox de Microsoft, actualmente en desarrollo por Valve y que se prevé llegará el próximo mes de octubre, será también publicado y distribuido por EA en todo el mundo.

En palabras de Tom Frisina, Vicepresidente y Director General de EA Partners, "En EA Partners, nuestro objetivo es encontrar los mejores estudios y las mejores franquicias, construir acuerdos de colaboración, impulsar los equipos de desarrollo y hacer llegar estos excelentes videojuegos a más gente en más países, como nunca antes se ha hecho. Creemos que Half-Life y Counter-Strike son dos de las mejores franquicias de todos los tiempos". "No podríamos estar más emocionados por tener la oportunidad distribuir estos excepcionales videojuegos en todo el mundo".

Por otro lado, Gabe Newell, fundador y Presidente de Valve, comentó que "EA es el líder mundial en el lanzamiento al mercado de los mejores videojuegos para todas las plataformas". "Valve ha vendido más de 18 millones de videojuegos desde que se lanzó Half-Life en noviembre de 1998. A través de la unión de la excelente gestión y distribución de producto de EA, y los galardonados equipos de desarrollo, y la comunidad de videojuegos de Valve, se establece una combinación sobresaliente para ofrecer excelentes productos a los usuarios de PC y consola en todo el mundo". Esta noticia asegura un buen lanzamiento en España de la esperadísima versión de Half-Life 2 para Xbox. Estamos seguros de ello. Y ansiosos, muy ansiosos.





Just Cause, tras la estela de GTA

Los suecos de Avalanche Studios, pertenecientes a la editora británica Eidos, están desarrollando un juego de acción donde la libertad de movimientos por un enorme escenario vivo y la posibilidad de conducir una centena de vehículos son sus principales elementos. Vamos, que GTA ha creado escuela y ya aparecen muchos títulos basados en este popular género de los ticulos de acción.

En Just Cause, tomas el papel del extravagante Rico Rodríguez – un agente secreto de la CIA especializado en cambios de regímenes de gobierno – en su intento por derrocar el gobierno corrupto de San Esperito. Esta solitaria isla de Sudamérica es sospechosa de almacenar armas de destrucción masiva (WMDs) y tu trabajo será anular la amenaza que se cierne sobre la paz mundial. Podrías sacar partido de que este paraíso tropical esté a punto de sucumbir ante la lucha por el poder entre varias facciones, y sólo necesitan un gentil empujón en la dirección correcta.

Just Cause te ofrece total libertad a la hora de llevar a cabo las misiones en la forma que desees: enfrenta a las diferentes facciones de la isla entre ellas; incita a las masas a la rebelión; establece alianzas con las fuerzas rebeldes y los cárteles de la droga. El entorno increíblemente detallado consta de 1,024 km. cuadrados de montañas, junglas, playas, ciudades y pueblos que se podrán explorar por tierra, mar y aire. El usuario tendrá a su disposición un gran elenco de vehículos, aviones y embarcaciones.

Un nuevo título de Wallace y Gromit

En el mes de octubre, llegará a las salas de cine europeas una nueva película de animación de los populares personajes Wallace y Gromit, en la que ha metido mano la productora Dreamworks de animación. Acompañando el estreno, Konami lanzará el videojuego oficial, donde se podrán vivir las aventuras del inteligente perro y su torpe amo. 'Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit' es una nueva aventura de estos personajes hechos de plastilina que en nuestro país llevará el título de "La maldición de las verduras". La "vegetalmanía" se ha apoderado del pueblo donde viven Wallace y Gromit, y nuestros intrépidos héroes se han convertido en el dúo "Anti-pesto" dedicado al control de alimañas. El Concurso Anual de Verduras Gigantes se acerca y el negocio no puede ir mejor. Pero el control "humanitario" tiene ciertos inconvenientes. La casa de Wallace y Gromit está repleta de conejos cautivos. Además de alimentar a su amo, Gromit se enfrenta a la tarea diaria de buscar comida para la creciente población conejera. Wallace, encantado con el éxito del negocio, se ha entregado a su mayor placer: comer queso. Gromit, a pesar de sus esfuerzos, no consigue hacerle seguir un régimen vegetariano. Como siempre, Wallace recurre a la tecnología y soluciona su problema con la "Manipulación mental-o-mática", un aparato que altera el cerebro.

Todo va viento en popa hasta que un conejo, verdadero monstruo nocturno, empieza a atacar y devastar los sagrados huertos del pueblo.

El juego será un título de plataformas donde tendremos que superar fases, puzzles, minijuegos y luchar contra enromes jefes finales, viviendo el argumento de la película.



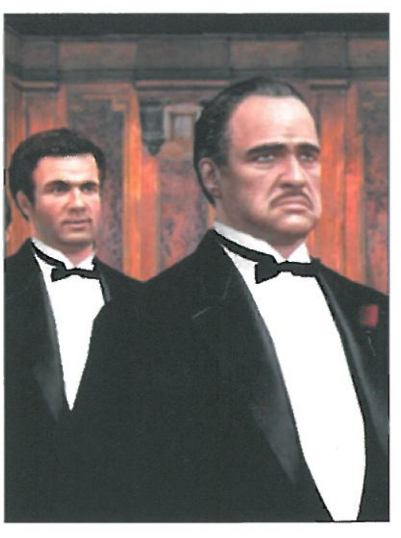
El Padrino se retrasa a Marzo

Electronic Arts ha anunciado hoy que su esperado título El Padrino se lanzará en Marzo de 2006, tanto para Xbox, Playstation 2 y PC. La versión para consolas de próxima generación aparecerá posteriormente, aunque no hay fecha definitiva. Este retraso hará que, ya pasados tres meses del lanzamiento de Xbox 360, salga al mercado un esperado título de la plataforma anterior, Xbox, lo que puede hacer que se resientan las ventas en esta versión.

Desarrollado por EA y basado en la novela de Mario Puzo y en el clásico de Paramount Pictures con el apoyo de Viacom Consumer Products, El Padrino de EA te introducirá en el centro de la historia más mafiosa jamás conocida. Podrás crear un personaje de la mafia y situarte en medio de la acción a la vez que revivir los momentos clásicos de la película y cumplir nuevas misiones junto a personajes míticos de la saga.

David DeMartini, Productor Ejecutivo del videojuego, ha comentado al respecto que "La franquicia El Padrino es una de las más queridas dentro del mundo del entretenimiento". "Lanzar el videojuego en marzo de 2006 nos da la oportunidad de perfeccionar la experiencia de llevar al jugador a formar parte de la familia Corleone".

El Padrino ofrecerá innumerables opciones para resolver los problemas de la familia bien sea por medio de la fuerza, hábil diplomacia o simplemente una combinación de ambas. Podrás meterte a fondo en el mundo de la mafia participando en golpes a grupos organizados, robos de bancos o misiones de extorsión. En el mundo de El Padrino la intimidación y la negociación serán clave para ascender a la cima. Los usuarios usarán sus habilidades de lealtad y de causar temor para ganar respeto a través de interacciones con el resto de personajes del mundo de El Padrino. Y las decisiones que tomes durante el juego tendrán consecuencias perdurables, al igual que sucede en la ficción de la película El Padrino.



PSP: tenemos a Sony en el bolsillo



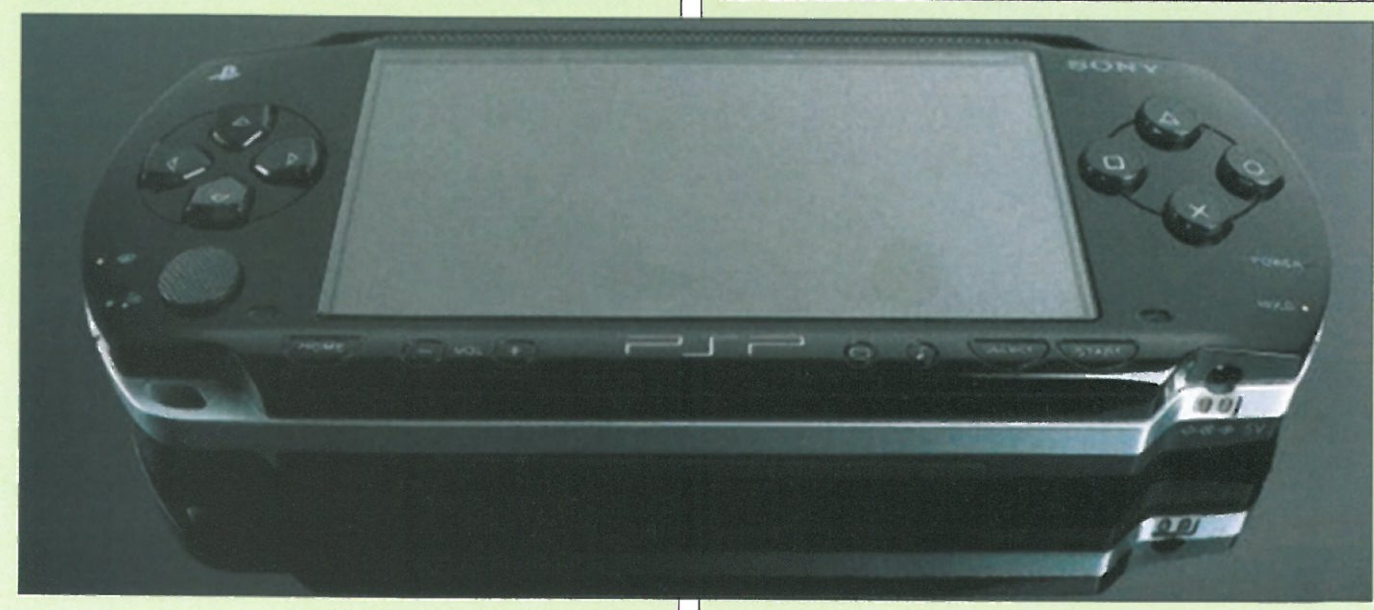
Lanzamiento

Si nada lo impide, que todo es posible viendo como se han desarrollado los acontecimientos en lo que se refiere a la portátil de Sony, este mismo mes de septiembre podremos ver llegar a las tiendas españolas la PSP o PlayStation Portable. Tras una serie de retrasos por motivos más comerciales que técnicos, parece que el último escollo que tiene que salvar Sony es un problemita que ha surgido en algunas consolas que se cuelgan cuando se las deja en el modo Sep. Superado eso, las miles de reservas que ya se han recogido en nuestros país para adquirir la consola por un precio cercano a los 249 euros, se verán respondidas desde Sony con esta novedosa consola que ya lleva nueve meses en países como Japón y algo menos en EEUU.



¿Futuro portátil?

Siempre que aparecen novedades tecnológicas como la que supone PSP, la comunidad de jugadores se plantea si el futuro del videojuego y del ocio digital no estará en la portabilidad. Pero a medida que aparecen nuevas consolas portátiles que al menos igualan las características de las consolas que hay en ese momento, aparecen nuevas consolas de sobremesa más y más potentes. Ocurrió con GameBoy y Nintendo 64, y ocurrirá con PSP y PS3 o Xbox 360. A nuestro juicio la portabilidad es un argumento más de compra. Y al decir verdad, muchas de las posibilidades de una consola portátil sólo son posibles por su reducido tamaño, sin embargo, el futuro del videojuego no es la portabilidad, sino la interacción total entre dispositivos. Por eso es tan válida la PSP, como la 360. De hecho, según pudimos ver en alguna presentación de J Allard en el E3 2005, la PSP podrá conectarse de alguna manera y por algún "oscuro" motivo a la 360. Para qué no lo sabemos... ojalá llegue el día en el que la compatibilidad permita que los juegos multiplataforma, sean también jugables sea cual sea el formato con el que estemos ante el título.





Características técnicas

Casi todos vosotros sabréis ya lo que es la PSP y cuáles son sus características técnicas más importantes, pero en cualquier caso y para los más despistados las pondremos en este jequecito de aquí. Eso sí, si eres de los que se la va a comprar piensa una cosa por un momento: Xbox 360... está al caer. Noviembre no está tan lejos... a ver si luego vas a decir que no tienes pasta y te vas a comer las uñas, las manos y hasta los puños cuando veas el flipe de la nueva consola de Microsoft.

Color negro.
Código de sistema: PSP-1000
Tamaño: 170x23x74mm (no se incluye la elevación extra de los botones y el stick analógico)
Peso: Aprox. 270 gr.
CPU: PSP CPU a 333 Mhz
DRAM: 4MB
Memoria principal: 32MB
Pantalla

4,3 pulgadas, formato 16:9 panorámico, TFT de cristal líquido.
Resolución: 480 x 272 píxels; 16,7 Millones de colores (color real)
Contraste: Hasta 200 cd/m2 (regulable por el usuario)
Sonido

Altavoces estéreo
Comunicaciones

Protocolo IEEE802.11b (Wi-Fi); hasta 16 consolas en red local Puerto USB 2.0 (mini-B)
Entrada para tarjetas Memory Stick PRO Duo
Puerto de infrarrojos (IrDA)
Control remoto (estándar SIRCS)
Conexiones para: cargador, micrófono/auriculares.
Controles

Pad direccional en cruceta
Stick analógico
Botones frontales Triángulo, Círculo, X, Cuadrado
Gatillos L y R
Botones START, SELECT y HOME
Botón de POWER/HOLD
Interruptor de red LAN sin cables
Botón de apertura de la entrada de discos UMD
Batería

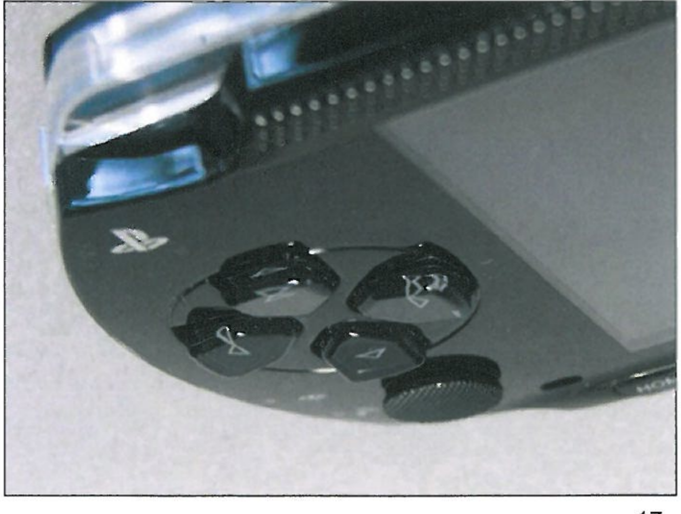
Batería de ion de litio de hasta 6 horas de duración en juegos.
Discos

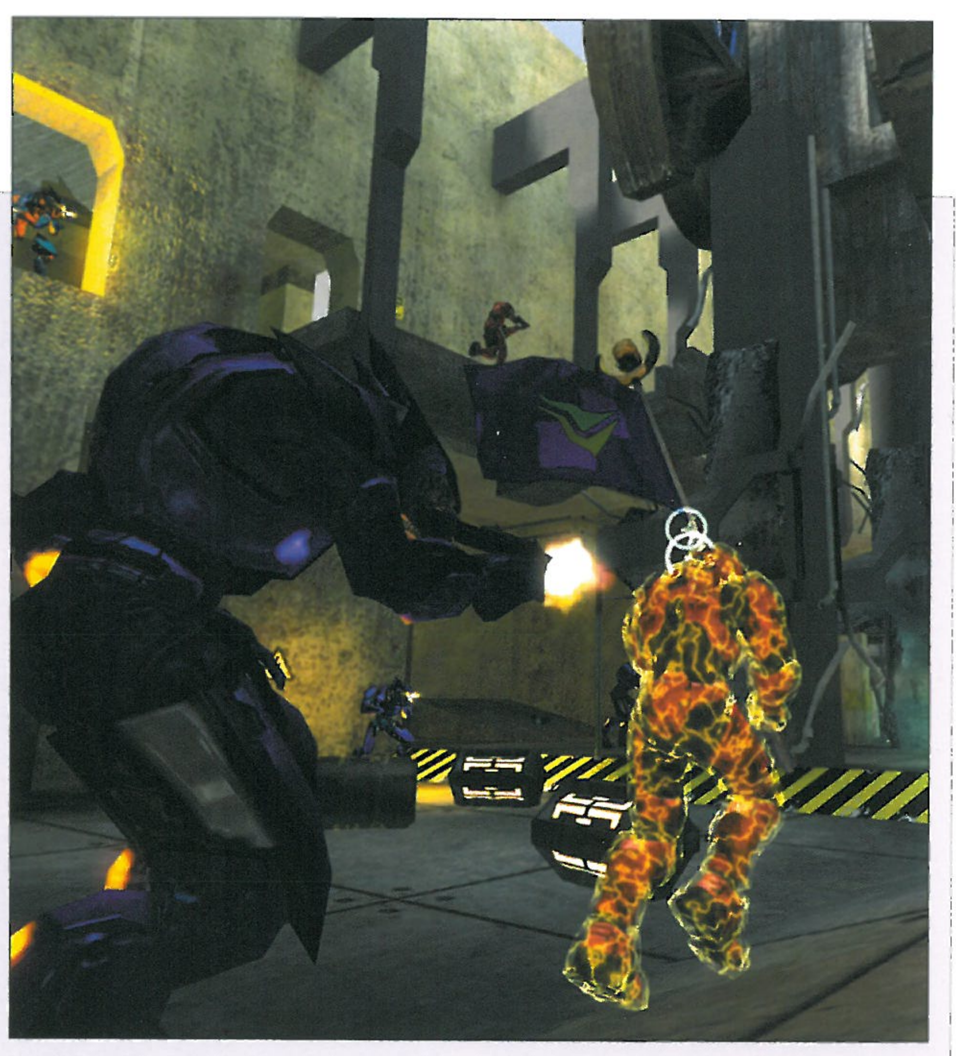
Formato propio UMD (hasta 1,8GB de capacidad, en doble capa y una cara)
Tamaño: 65x4.2x64mm
Peso: Aprox. 10gr.
Diámetro: 60mm
Lector: Láser rojo de 60 nm.
Habrá discos: UMD Audio, UMD Vídeo y de juegos.
Códecs de vídeo: H.264 / AVC MP Level3
Códecs de audio: ATRAC3 plus, MP3.
Codificación de 128bits

Se ha confirmado que no tendrá protección regional en los juegos, pero sí en las películas.









Hola, soy un fiel seguidor de todo lo relacionado con Xbox y estoy más que atento a las informaciones sobre la nueva consola, Xbox 360 aunque aún tengo algunas dudas sobre su lanzamiento, aquí van las preguntas:

1º¿Cuándo saldrá y a que precio?
2º¿Cuáles son los grandes juegos para su lanzamiento?
3º¿Se ha anunciado con que vendrá la consola de serie?
4º Finalmente ¿podré jugar con ella a mis juegos de Xbox?

Artroscopic (e-mail)

La 360 es algo más que cercano y la expectación que levanta crece día a día con cada pequeño dato que sale a la luz. En XB Magazine conocemos esta inquietud y por eso hemos creado una nueva sección que se dedicará a comentar las novedades sobre la maquina blanca de Microsoft. Respecto a tus preguntas he de decir que, aunque la mayoría de los datos no han sido revelados por la propia compañía, se conocen de manera aproximada.

1º Se comenta como fecha oficial de lanzamiento el 8 de Noviembre en Estados Unidos, aunque en nuestro País podría retrasarse entre 3 y 7 días el lanzamiento por motivos de abastecimiento y comerciales. El precio que suena con más fuerza es 285 dólares y unos 300 _ en Europa.

2ºSeguramente hayas visto imágenes de Project Gotham Racing 3 y habrás quedado gratamente sorprendido por el que parece que será el lanzamiento estrella antes de fin de año. También son muy interesantes Kameo, Ghost Recon 3, Saint´s Row y (esta es una apuesta personal) NBA Live 06. Habrá muchos otros juegos interesantes pero entre estos se repartirá buena parte del pescado cara a navidades.

3ºNo se ha anunciado oficialmente pero se sabe que vendrá con un mando con cable y un disco duro de 20 Gb de serie aparte de la correspondiente máquina y los cables de conexión RGB para televisores. Es bastante seguro que la consola vendrá acompañada de un disco de demos para poder probar el potencial de Xbox 360.

4º Sí, finalmente Microsoft se ha hecho con los derechos sobre el hardware de Nvidia y Ati se las está ingeniando para emular la tecnología de la anterior de generación en la nueva máquina, con lo que podremos seguir jugando a Halo 2, Conker y demás en nuestras nuevas consolas.

Buenas, ando a vueltas con el Halo 2 desde que fue lanzado y estoy pensando en comprarme la actualización que hay en las tiendas. ¿merece la pena? ¿Qué incluye?

Alberto Lafuente (Zaragoza)

Cuando leas estas lineas ya llevará un par de meses esa actualización en el mercado y en breve se harán disponibles de forma completamente gratuita los mapas de ese pack.

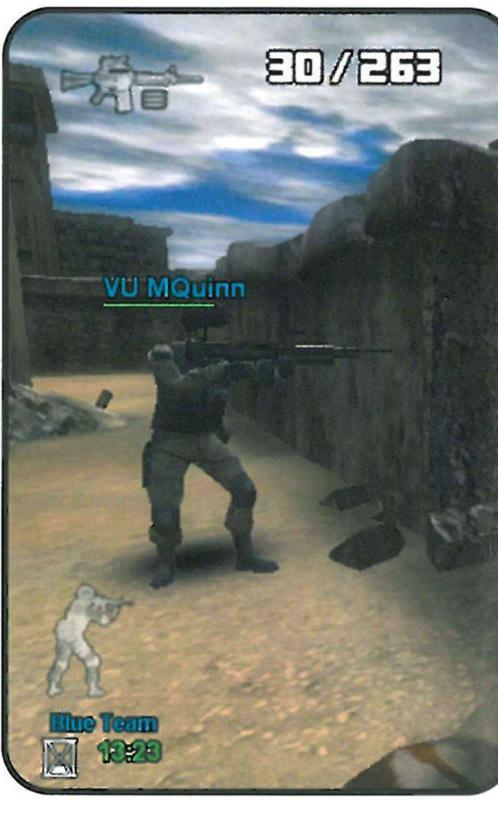
Si eres un fanático de este juego y no dispones de Xbox Live te recomiendo encarecidamente que lo adquieras ya que aumenta las posibilidades de juego exponencialmente.

Si eres suscriptor de Xbox Live posiblemente ya hayas descargado los mapas con lo que el valor del disco viene dado por su contenido extra y nivel de friquismo con el juego de Bungie.



recomienda...





Nuestras conexiones de Xbox Live han echado humo y no precisamente por los rigores del verano.

Tras la sequía veraniega se prepara la tormenta

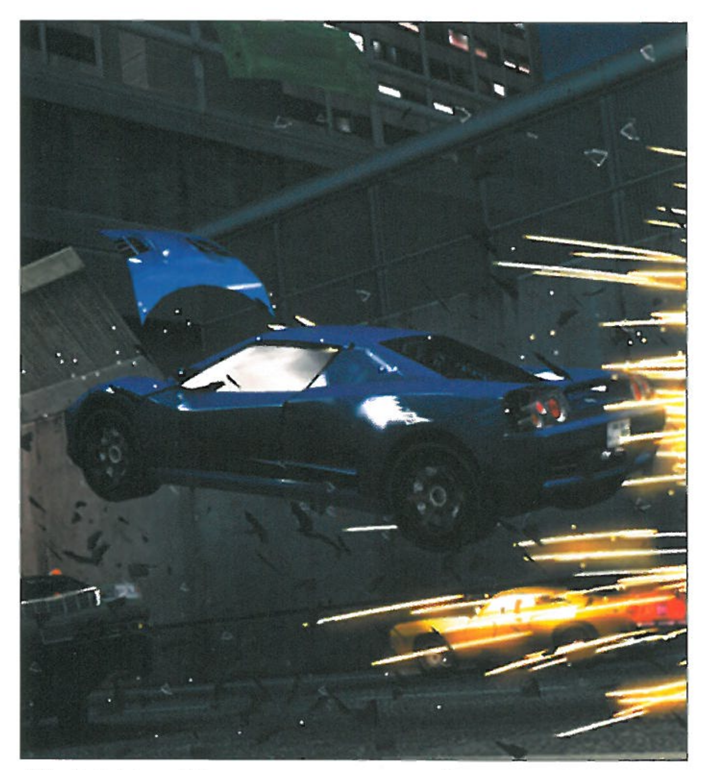
¿Cómo han ido las vacaciones? Nosotros hemos estado en la playa y en la montaña e incluso en ambientes algo más hostiles. Relic, Backwash, Elongation... ¿os suenan de algo? Efectivamente, este verano hemos realizado mucho deporte de contacto con el Pack de Mapas Multijugador para Halo 2, caldeando el ya de por si caluroso ambiente hasta límites insospechables.

Lo cierto es que este no ha sido un verano de muchas novedades, a parte de nuestras escaramuzas particulares a Halo 2, hemos seguido tuneando coches en Forza Motorsport, paseando por la China Milenaria de Jade Empire, causando altercados públicos en Grand Theft Auto: San Andreas y masacrando los dichosos "Ositoz" en Conker: Live & Reloaded.

Si eres fan radical de Los Cuatro Fantásticos o de Batman tal vez te hayan podido interesar los juegos basados en las respectivas películas, aunque hablando de cine, desde La Trifuerza.com recomendamos Destroy All Humans. A parte de ser un título bastante original y entretenido, tiene un ligero parecido cómico con la película de Spielberg, La Guerra de los Mundos, o tal vez fue coincidencia que saliera en las mismas fechas.

Cambiando de género, Medal of Honor: European Assault ha sido otra de las apuestas de cara al verano, que viene a sumarse a la inacabable lista de juegos de acción en primera persona ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Los aficionados al género histórico-bélico se sentirán como en casa. En nuestro caso preferimos las granadas de plasma y el entorno de Delta Halo. Por suerte Septiembre llega recargado de novedades tales como MotoGP 3, Delta Force: Black Hawk Down, Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown o Far Cry Instincts, entre otros. Vamos, que los amantes de los juegos de acción y de la velocidad no podrán quejarse lo más mínimo.

Además para cuando leáis estas líneas tal vez ya se encuentren disponibles las primeras unidades de Xbox 360, o casi. Evidentemente nos referimos a muebles de demostración, "demo units" como gusta llamarles, en los que poder ver, tocar (el pad, por lo menos), escuchar, oler, y saborear por primera vez la nueva consola de Microsoft. A su vez iros preparando para la brutal campaña de publicidad que nos espera, avisados estáis.



Kits Beta Repartidos

Después de unos cuantos meses de espera por fin las desarrolladoras tienen los ansiados kits beta de Xbox 360. En la feria del E3 se dijo que serían repartidos en el mes de Julio, y así ha sido. Se trata de la versión casi definitiva de la nueva máquina de Microsoft, con el chip gráfico que ya es capaz de mostrar todo el potencial que prometían. Ya dentro de muy poco tiempo se empezarán a ver resultados de la evolución de los juegos desde que se repartieron los kits, pero de momento nos tocará esperar al menos hasta el mes que viene para ver los resultados.

De momento pocos datos más se pueden dar sobre esto, por si os interesa os diremos que estas máquinas que se han repartido son de color negro y en tamaño, algo más altas que la Xbox original puesta en posición vertical.

Resident Evil 5 en Xbox 360

Por fin podremos disfrutar del mejor survival horror en una máquina de Microsoft después de la exclusividad que hubo en la saga con Game Cube. En esta ocasión disfrutaremos desde el principio de un nuevo capítulo, sin remakes de los anteriores como se hizo en su día con Nintendo. Capcom ha anunciado oficialmente que el título se encuentra en desarrollo para Xbox 360 y PS3 después de muchos rumores sobre cuáles iban a ser las plataformas en las que correría. Todos aquellos que alucinasteis con los lanzamientos que hubo para la Cube de esta saga en los últimos años olvidaréis todas las envidias, ya que con la potencia de la que disponen para el desarrollo con las máquinas de nueva generación, no cabe duda de que incorporará una calidad gráfica de infarto, y con el buen saber hacer de la compañía estaremos ante el mejor título de su estilo con diferencia.

Dead or Alive 4 acompañará al lanzamiento de la consola

Esto es lo que afirmó la compañía, o al menos intentarán que esté listo para su lanzamiento simultáneo con la consola en Japón. También han hablado de algunas novedades que traerá esta nueva entrega cuando salga a la luz.

Se incluirán más de 20 personajes para esta entrega, un número bastante interesante, dejando atrás el problema del que siempre se ha hablado acerca de no tener un abanico lo bastante amplio de luchadores en esta saga.

duda lo más sorprendente de las novedades incluidas en DOA 4, es que se les ha cambiado a todos los personajes sus movimientos de lucha, lo que quiere decir que todo lo que sabíamos hasta ahora de lo que hacían nuestros personajes favoritos está siendo modificado.

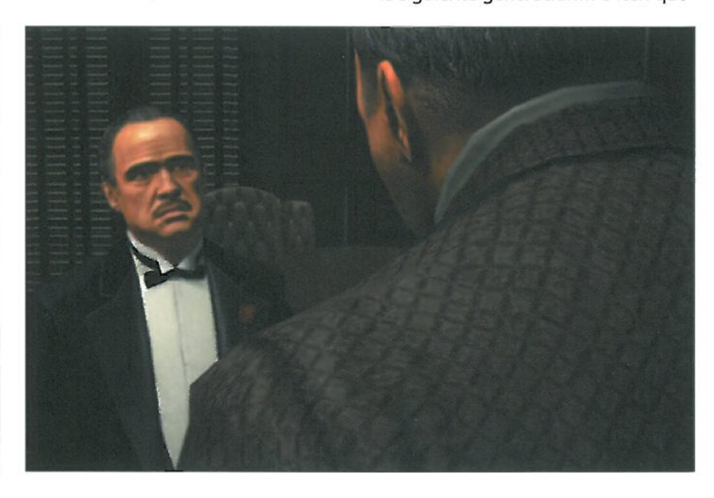
Burnout Revenge en desarrollo

Como todos sabréis a estas alturas, estamos a punto de recibir para la Xbox original la mejor y más agresiva de las entregas de Burnout. Seguro que los que estéis ahorrando para la 360 os preguntaréis como es que ha salido para esta generación en vez de esperar ya a la siguiente que está a la vuelta de la esquina. Pues bien, los desarrolladores no han elegido, sino que de momento en este mes de Septiembre estará en nuestras tiendas el Burnout Revenge para las consolas actuales, mientras que también se ha confirmado que se está desarrollando otro para las de la próxima generación, eso sí, sin fecha fijada. Si el primero de ellos es alucinante en todos sus aspectos, imaginaros como puede ser el otro...

El padrino, retrasado

El lanzamiento de uno de los juegos más esperados por todos ha sido retrasado, según han confirmado desde EA. En un principio es esperaba que saliera para finales de este mismo año según se dio a entender en la feria del E3, pero por unas u otras razones, han decidido dar más tiempo para que sus desarrolladores lo acaben con tranquilidad, concretamente hasta principios de 2006. Esta fecha es la fijada para la entrega de la generación actual, por lo que imaginaros el desarrollo del título para la siguiente generación... Dicen que





llegará todavía más tarde, y este sí que sin dar ninguna aproximación. La razón que se ha dado para justificar esta espera, es la que se suele dar siempre: para asegurar la calidad del título y que no haya problemas de última hora con una calidad inferior a la esperada. Por lo tanto lo único que nos queda es esperar que no se retrase aún más para poder disfrutarlo cuanto antes.

Nuevos detalles acerca de Ninety-nine nights

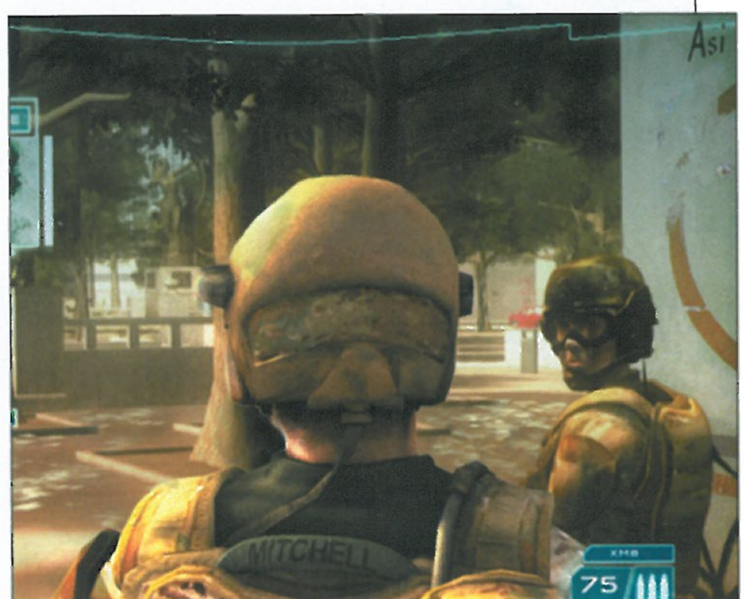
Se han desvelado algunos detalles sobre el juego, además de afirmar que se encuentra ya en una fase bastante avanzada del desarrollo. Tetsuya Mizuguchi ha afirmado que estará localizado en un mundo habitado por diferentes razas, como humanos o goblins. La paz que una vez existió en este mundo se vio perturbada por la ruptura de un orbe especial. El título cuenta la historia de un grupo de guerreros que entran en esta lucha. Existen varios tipos de personajes principales, y según el que elijamos, acabaremos teniendo un destino diferente en el argumento. Por el momento se han revelado 2 protagonistas: Asfa e Infa. El primero es un personaje masculino que irá vestido con una armadura azul y empuñará una espada del mismo color. Infa es una mujer con armadura roja que llevará también una larga espada a juego.

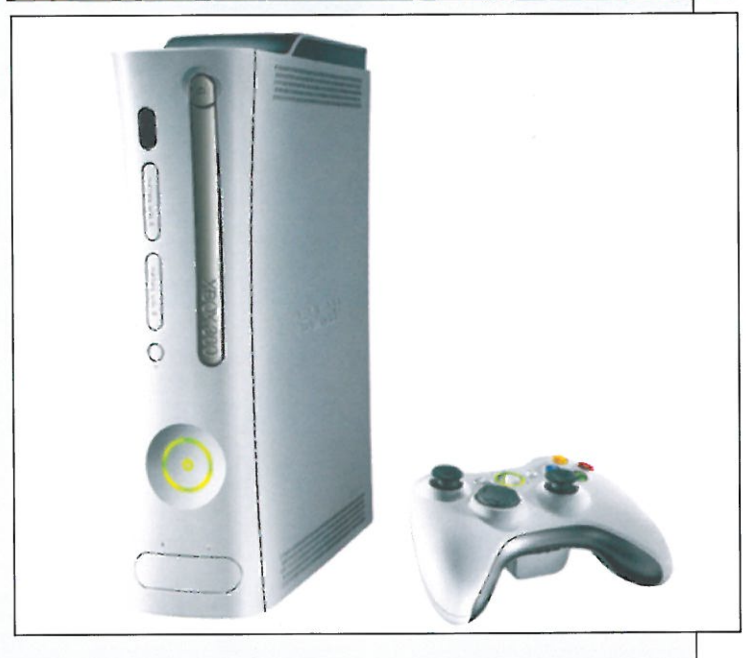
Todos los detalles de Xbox 360 en el X05

Como ya sabréis, el X05 es la feria del videojuego dedicada a Xbox. El año pasado fue suspendida por motivos desconocidos, pero este año vuelve a la carga con una idea principal en mente: revelar Xbox 360 un poco antes de su salida. Desde Microsoft están muy impacientes porque aseguran que aún tienen mucho que enseñar y que con esta presentación aclararán las dudas a la gente sobre cual va a ser la mejor consola de próxima generación. Todavía, en la fecha de cierre de este número de la revista, no se sabe cual será el emplazamiento de este evento europeo, es algo que quieren tener muy en secreto hasta que se acerque más la fecha prevista. Lo que sí que se sabe es cuando va a celebrarse, y serán los días 4 y 5 de Octubre. Esperamos ansiosos el momento para conocer todos los detalles ocultos de Xbox 360.

Ghost Recon 3 cambia de nombre

Después de unos cuantos años con el mismo nombre, Ubisoft ha decidido cambiar el nombre de una de sus sagas más conocidas coincidiendo con el cambio generacional en las consolas. La tercera entrega pasará a llamarse "Ghost Recon Advanced Warfighter", en vez de poner un 3 después del nombre como se había hecho hasta ahora. La acción se desarrollará en una detallada recreación de la ciudad de Méjico, con modalidades multijugador y modo cooperativo además del modo de un jugador habitual. En un principio la compañía está diseñando el juego para la próxima generación, con lo cual también saldrá beneficiada la entrega de la actual pudiendo exprimir al máximo la potencia de estas máquinas.

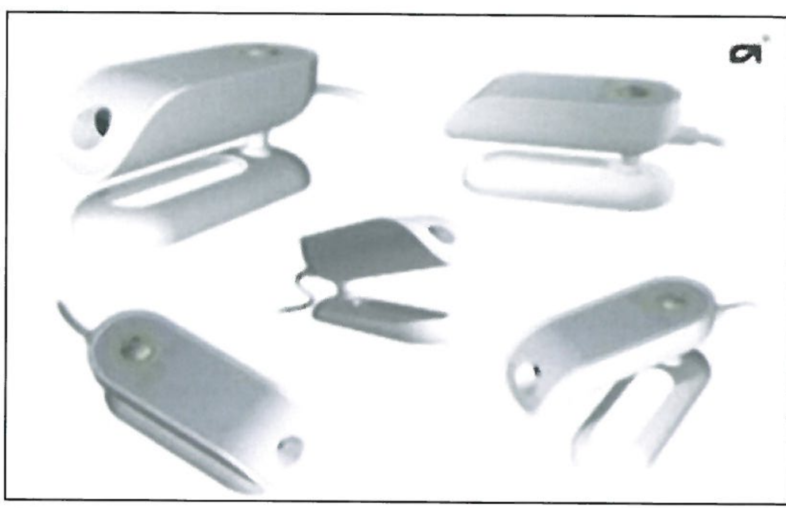






360 ACCESORIOS





Cámara web que nos permitirá realizar videoconferencias a través de Xbox Live así como ciertas funcionalidades interactivas aún no reveladas.



Mando DvD que nos permitirá acceder a una completa gama de funcionalidades de nuestra consola como entorno multimedia.

Memory card para llevar nuestras partidas a casa de los amigos sin necesidad de mover la consola.

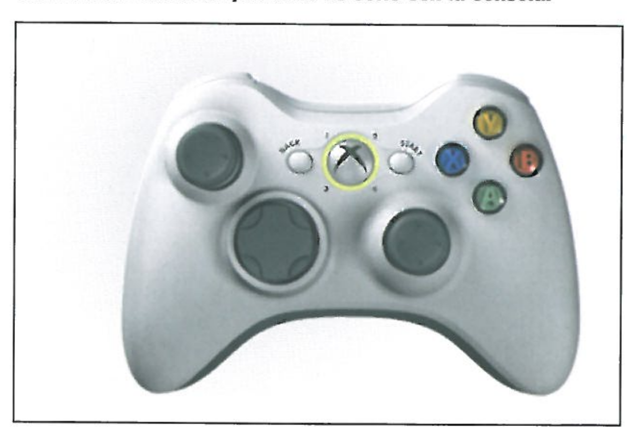


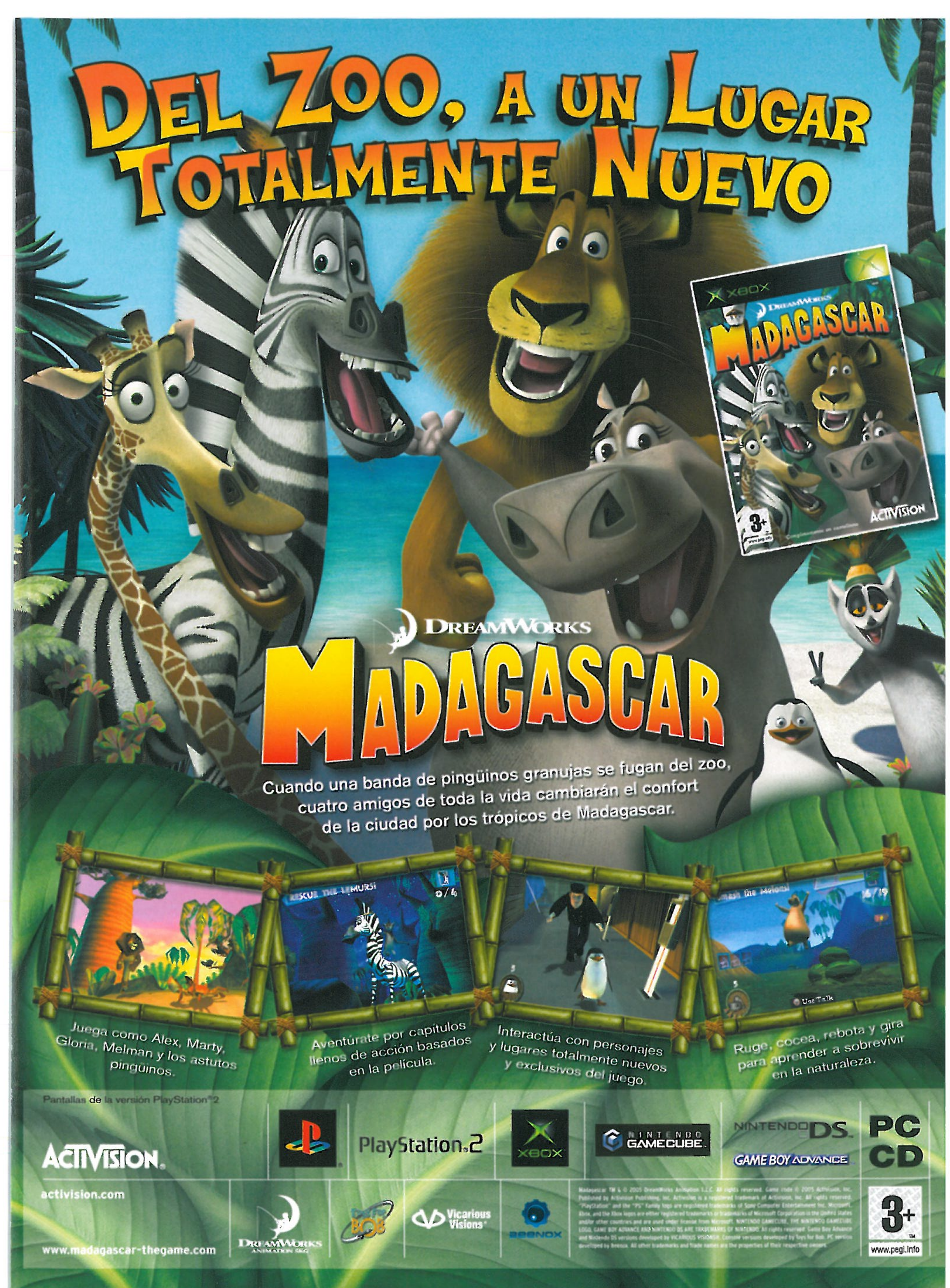
Adaptador WiFi que permitirá conectar nuestra consola a Xbox Live sin necesidad de cable alguno.



Cascos para Xbox Live. Cambian su disposición para un uso más ergonómico.

Mando Xbox. Le habrá de dos sabores, con y sin cables, siendo este último el que viene de serie con la consola.

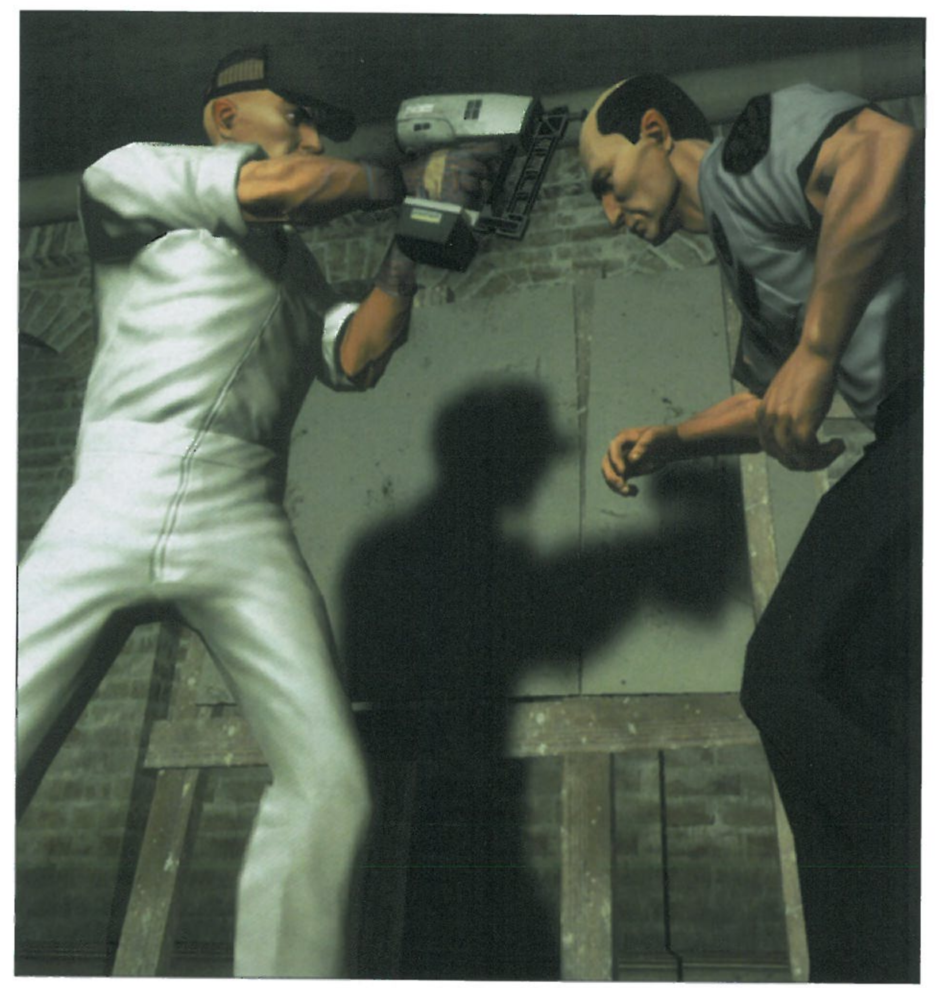




Del Zoo, a un Lugar Totalmente Nuevo
XBOX
DreamWorks
Madagascar
3+
Activision
DreamWorks
Madagascar
Cuando una banda de pingüinos granujas se fugan del zoo, cuatro amigos de toda la vida cambiarán el confort de la ciudad por los trópicos de Madagascar.
Juega como Alex, Marty, Gloria, Melman y los astutos pingüinos.
Aventúrate por capítulos llenos de acción basados en la película.
Interactúa con personajes y lugares totalmente nuevos y exclusivos del juego.
Ruge, cocea, rebota y gira para aprender a sobrevivir en la naturaleza.
Pantallas de la versión PlayStation®2
Activision
activision.com
www.madagascar-thegame.com
PlayStation.2
XBOX
Nintendo GameCube
Nintendo DS
Game Boy Advance
PC CD
DreamWorks Animation SKG
Toys for Bob
Vicarious Visions
Beenox
3+
www.pegi.info

Hitman: Blood Money

Perseguido por una nueva agencia criminal, el Agente 47 decide huir a América a ganarse la vida a cambio de sangre. Pero oye los pasos de su eliminación demasiado cerca.





El viaje a América del Agente 47 no es casual. La pérdida de contacto con la agencia que le consigue la mayor parte de sus trabajos le hace sospechar que alguien debe estar tras su pista, más aún cuando todos y cada uno de los otros asesinos a sueldo de la ICA (su agencia) han ido desapareciendo. Una nueva agencia de asesinos a sueldo ha aparecido en la escena del crimen y el Agente 47 debe simplemente huir y dedicarse a otros asuntos... pero el rastro de sangre que ha dejado 47 es el hilo que nos mantendrá en tensión a lo largo de toda la aventura. Al fin y al cabo la ICA está desapareciendo y tiene que haber alguien detrás... y 47 pretende descubrirlo.

Para mejorar la jugabilidad del título había que incluir más posibilidades (mirar recuadro)... y eso que el juego es uno de los más aclamados de los últimos tiempos, sino también mejorar otros aspectos técnicos muy importantes para hacer de Hitman: Blood Money un juego indispensable en Xbox.

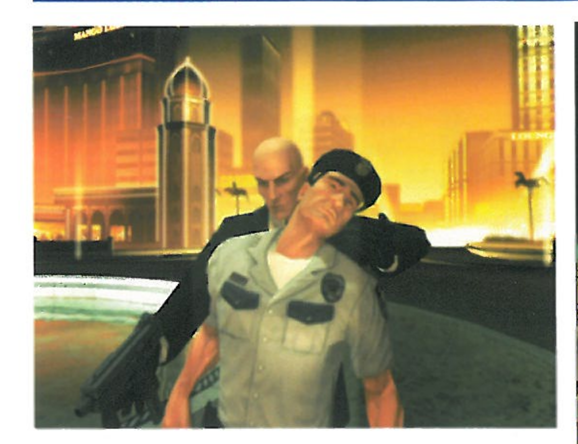
Los principales puntos en los que se ha hecho incidencia han sido: la mejora del aspecto gráfico mediante el uso del nuevo motor gráfico Glaciar elaborado por IO Interactive. El resultado es el de la recreación de un mundo mucho más interactivo y mucho más complejo que en ocasiones anteriores, a la vez que mucho más detallado.

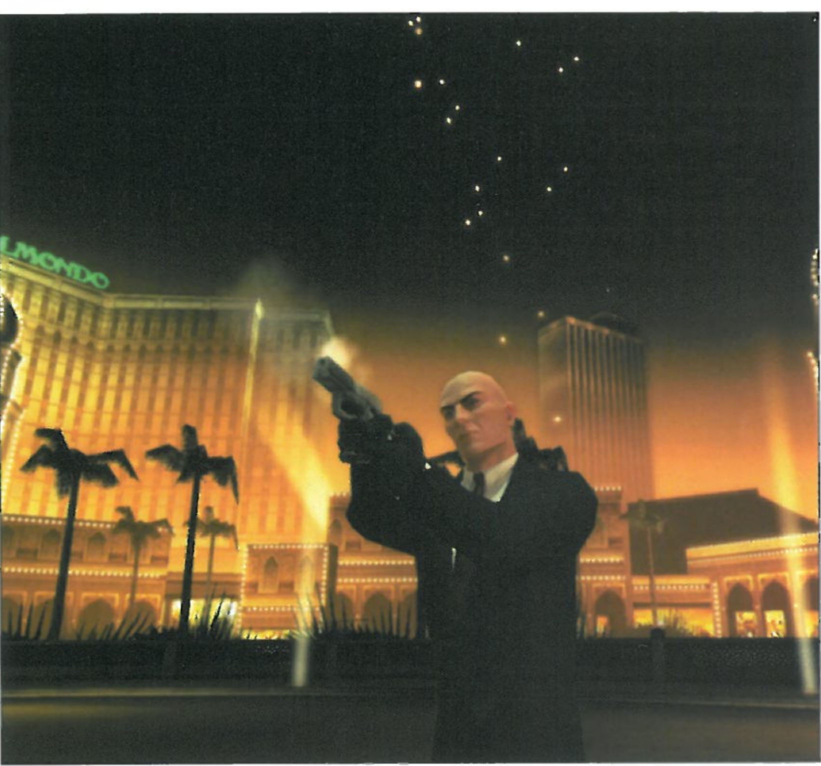
Otro de los aspectos más cuidados ha sido el de la inteligencia artificial en el que veremos como los guardas siguen pistas de sangre, investigan objetos y comportamientos sospechosos, y con el nuevo motor denominado "pathfinder" podremos ver un mejor comportamiento de los enemigos.

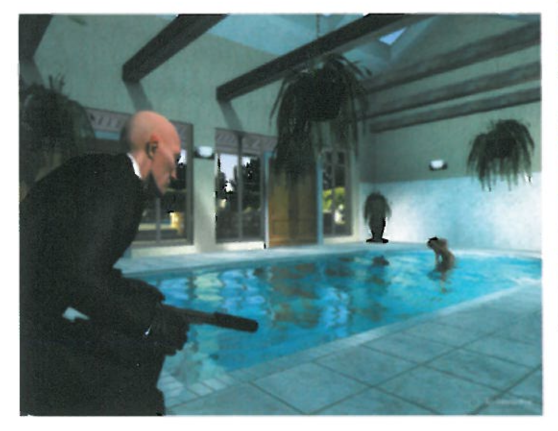
Un último detalle que nos ha dejado con la mosca detrás de la oreja es que nos cuentan que la cámara también ha cambiado y el Agente 47 se moverá independientemente de la cámara. Exactamente no sabemos si se refiere a cámaras fijas o a otro estilo de cámara, pero puede ser tanto un acierto, como un desgraciado error. Estamos ansiosos por probarlo y contaros qué opinamos de este nuevo sistema de control.

Sistema de juego de Blood Money

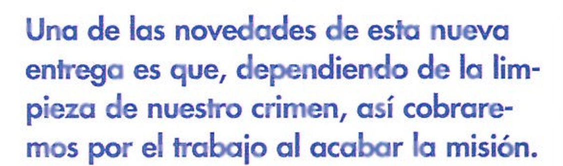
Algunas de las novedades que lo hacen más interesante son la calificación de nuestros crímenes y posterior recompensa en función del trabajo, así como la utilización de dinero para mejorar nuestras cualidades, y la inclusión de mayor número de







El Agente 47 vuelve a ponerse el mono de trabajo y a dejar un reguero de sangre tras él.



Una de las novedades de esta nueva entrega es que, dependiendo de la limpieza de nuestro crimen, así cobraremos por el trabajo al acabar la misión.

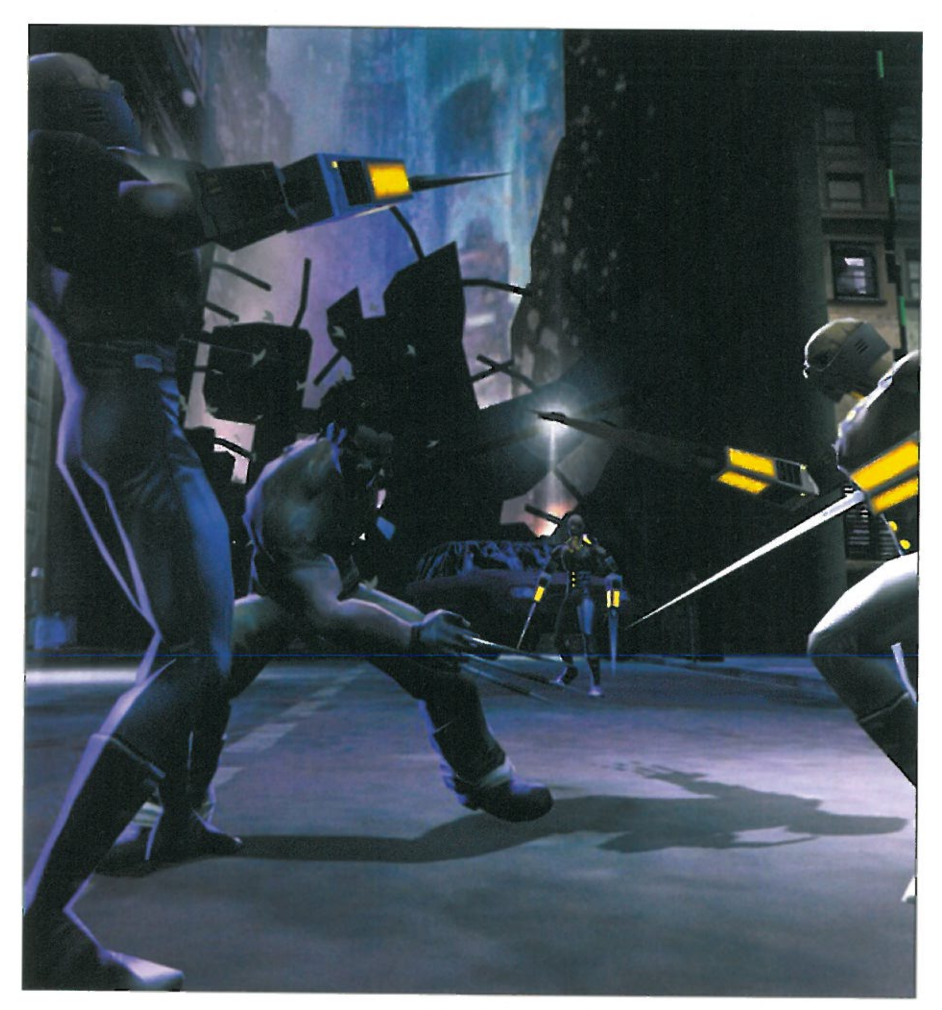
técnicas. La primera de estas novedades hace que nos den mayores sumas de dinero cuanto más limpio sea el trabajo, es el denominado sistema "Blood Money" en función de la cantidad de sangre se dará más o menos dinero. La segunda incorporación es la de poder mejorar nuestras habilidades, esto significa tanto que podremos mejorar nuestras armas comprando algunas mejores o añadiéndoles silenciadores, etcétera, como que podremos reducir nuestra notoriedad o usar el dinero para conseguir información. Es impresionante el aspecto de las armas a medida que permite que modifiquemos las armas en varios aspectos como: el sonido, la culata, la velocidad de disparo, el daño, la velocidad de recarga, el zoom o la precisión. En tercer lugar, otra de las incorporaciones que, fundamentalmente, afectan al Agente 47 es la de la mejora de sus técnicas de combate, espionaje e infiltración. Contaremos con más posibilidades de distraer a los enemigos, provocaremos accidentes, podremos mover cuerpos, utilizar otros como escudos humanos, armas señuelo y un largo etcétera que irán surgiendo a lo largo del juego. A esto hay que añadir los nuevos movimientos que le permiten trepar, pasar por debajo de algunos obstáculos, escalar, etcétera.



El aspecto gráfico de la nueva entrega promete un nivel muy superior a sus antecesores.

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

Una heroína anda escapada y toda una tropa de superhéroes y superguerreros andan detrás de ella. El combate frente a frente es la única forma de progresar.





Los personajes de Marvel ya son veteranos en eso de los juegos de lucha... los juegos que los enfrentan a los personajes de Capcom son buena prueba. En esta ocasión nos encontraremos con que muchos de los superhéroes del sello (Spider-Man, Iron-Man, Lobezno o Capitán América) se juntan con otro grupo de absolutos desconocidos para el público: Los Imperfectos. Pero, nos preguntamos de dónde habrán salido estos personajes. La respuesta está en las experimentaciones de un científico en su búsqueda del guerrero perfecto. El científico, perteneciente a otro planeta del cual tuvo que huir debido a la superpoblación, se ha dedicado en los últimos tiempos a crear super-guerreros, pero ninguno de ellos ha sido perfecto y estos serán los personajes que tendremos a lo largo del juego junto con los de Marvel, porque su cometido es común: la búsqueda del guerrero perfecto que acaba de desarrollar el científico y que ha escapado por sus propios medios. Y para ser correctos del todo: se trata de una Super Guerrera.

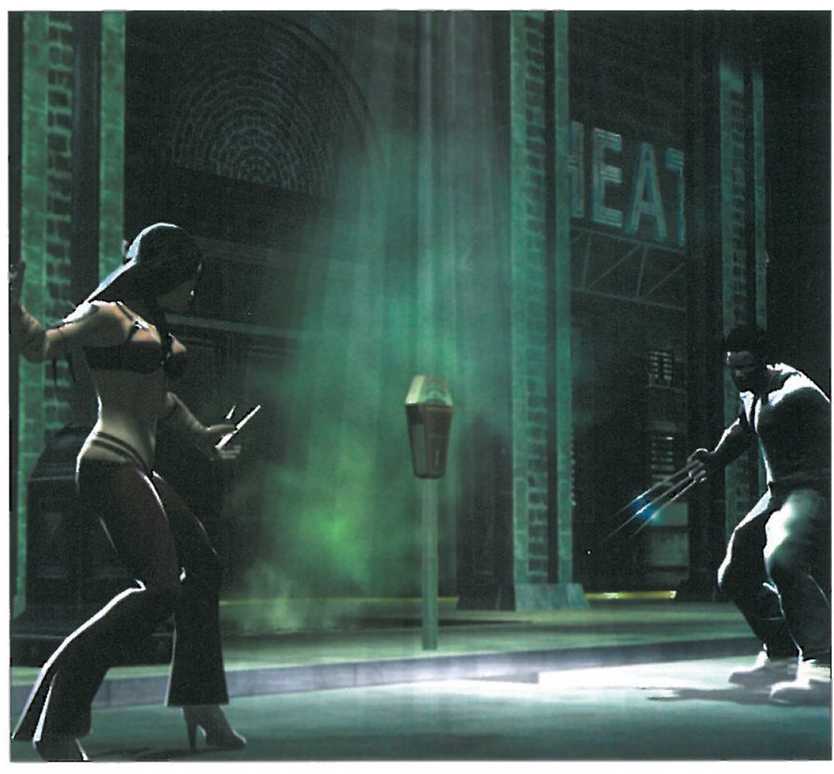
A lo largo del juego tendremos que realizar la búsqueda de este personaje huido y para ello parece que el juego irá decidiendo los personajes que iremos manejando, pero a medida que avanzamos nos encontraremos con mayores opciones de selección.

Uno de los detalles en el apartado gráfico se refiere a la utilización de una serie de texturas que le dan a los personajes un aspecto plasticoso más similar al de los clásicos muñecos de acción de plástico de Marvel que a auténticos héroes. Quizá sea una etapa demasiado temprana del desarrollo o simplemente una nueva tendencia en gráficos, pero teníamos que contarlo. Más allá de eso, el aspecto es muy decente, en un clásico esquema de juego de lucha en 3D con escenarios seudocirculares que conforman la arena sobre la que lucharán los personajes.

Acceso sencillo

Una de las características que definen a Electronic Arts en general es la accesibilidad de sus títulos a un número muy elevado de jugadores. Normalmente los juegos de lucha suelen plantear trabas de tipo mecánico para muchos jugadores que ven que la rapidez de sus mentes no se corresponde con la de sus dedos

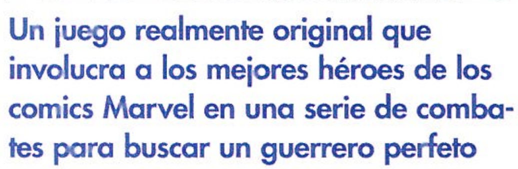




Aunque puede tratarse de un efecto de su temprana fase de desarrollo, el aspecto plástico de los personajes nos gusta

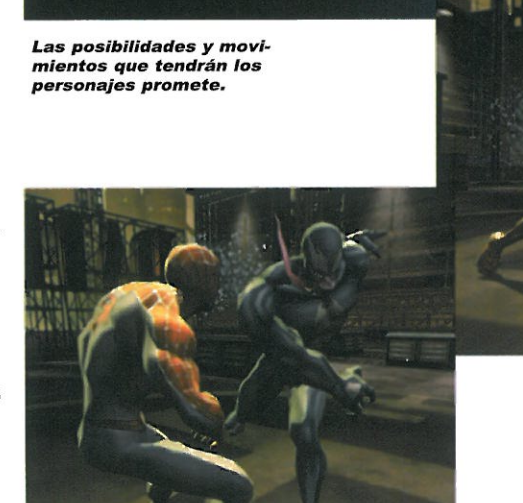






Un juego realmente original que involucra a los mejores héroes de los comics Marvel en una serie de combates para buscar un guerrero perfeto

Las posibilidades y movimientos que tendrán los personajes promete.



Spider-Man contra Venom, un combate que siempre gusta presenciar.

sobre los botones. Por eso EA ha planteado un sencillo esquema de control para este Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects en el que con los botones principales tendremos las acciones más típicas de los jugos de lucha: patada, puñetazo, patada alta, puñetazo alto. Si a esto le añadimos una de las particularidades de Xbox que es el sistema de gatillos de los mandos, lo que se hace es multiplicar las opciones de golpeo ya que con uno de los gatillos se activarán las acciones especiales de cada personaje y con el otro conseguiremos bloquear los golpes de los adversarios. Con este esquema de botones es difícil perderse y, si bien habrá siempre gente más y menos hábil, todos tendremos posibilidades en el título en las partidas multijugador, sobre todo.

Without Warning

Atrapados en una planta química con un grupo terrorista que amenaza con volar las instalaciones en un plazo de 12 horas. Sólo hay que coordinar a seis personas para encontrar la salida.







No es que el mundo esté como para muchas bromas con el tema del terrorismo, pero inevitablemente se convierte en argumento estrella cuando estamos ante una película o un videojuego. Without Warning nos lleva al interior de las instalaciones de la planta química Peterson-Daniels en la que un grupo de terroristas han tomado el control y mantienen recluidos, al menos, a los seis personajes que podremos manejar. Pero lo peor de todo es que la planta química puede provocar daños a millones de personas debido al entorno en el que está situada y a que los productos con los que se trabaja son especialmente dañinos. Ante una situación en la que la intervençıon del ejército sólo puede provocar problemas, tres agentes de los comandos especiales logran infiltrarse en las instalaciones y serán parte de nuestro camino hacia la salvación, sin embargo tendremos que ponernos también en la piel de los tres personajes atrapados dentro de esta bomba de relojería. Lo que hace especial a Without Warning con respecto a otros juegos no es sólo la posibilidad (bueno, obligación) de manejar a seis personajes a lo largo del juego, sino que contaremos con un espacio temporal limitado a 12 horas en las que transcurrirán todos los acontecimientos. El diseño del juego, extremadamente cinematográfico, hace que vayamos saltando de personaje en personaje y que en algunas ocasiones incluso volvamos a revivir un periodo de tiempo anterior, pero desde el punto de vista del nuevo personaje. De esta forma lo que se ha conseguido es poder ofrecer al jugador muy diferentes puntos de vista de la misma situación, si bien, muchas veces decisiones con los primeros personajes repercutirán en el futuro de los otros personajes.

Quién está atrapado

Doce horas, seis personajes y seis puntos de vista. Ya hemos dicho que tres de estos personajes son agentes especiales, los otros tres son una secretaria, un guarda de seguridad y un reportero que, cámara en mano, está haciendo el reportaje de su vida. El juego ofrecerá una vista en tercera persona y a la acción de las escenas con más disparos se unirán grandes dosis de habilidad en minijuegos y gran cantidad de puzzles.

Intenta escapar de una planta química tomada por peligroso terroristas.





Call of Duty 2 Red Big One

La División de Infantería America nº 1 se hizo famosa por sus hazañas en diversos frentes europeos... es hora de revivir la historia de la forma más realista.



Gray Matter y Treyarch son los estudios encargados del desarrollo de la secuela de Call of Duty para las consolas actuales. En este episodio nos pondremos al mando de uno de los soldados de la Big Red One, la afamada División de Infantería Americana nº1 y recorreremos muchos de los escenarios que hicieron tan popular a este grupo de soldados. Combates en el Norte de África, en Sicilia y llegaremos hasta el desembarco del día D en la primera Guerra Mundial. Todo genialmente hilado con un argumento que no cojea en ningún momento.

Las aportaciones de este nuevo título al género de shooter en primera persona se basan en la recreación de una acción aún más realista, que notaremos tanto en el escuadrçon propio como en el enemigo. La utilización de la inteligencia artificial del primer Call of Duty es un gran aval para el resultado del juego. La cobertura medioambiental y las nuevas tácticas de combate lo hacen especialmente deseable y esperemos que llegue a las estanterías antes del próximo invierno.

En 360 la Segunda Guerra Mundial

No es lo mismo programar para Xbox y PS2 que para Xbox 360. Por eso, Activision ha encargado el desarrollo de la segunda parte de Call of Duty, la llamada Call of Duty 2, a Infinity Ward, un estudio totalmente distinto de los desarrolladores de Big Red One. Los rasgos diferenciadores de ambos juegos son esencialmente que este título de 360 transcurre a lo largo de la Segunda Guerra Mundial (Francia, Norte de África y el frente oriental de Rusia), que se incluyen una serie de novedosos y sorprendentes efectos visuales que nos dejarán con la boca abierta (lo poco que pudimos ver en el E3 nos dejó muy alucinados), que la inteligencia artificial está mucho más desarrollada en virtud de las posibilidades de la 360 y que las animaciones son mucho más realistas en esta ocasión. Pero la principal novedad es la libertad. Además de poder elegir el orden cronológico de nuestra Segunda Guerra Mundial, cada misión ofrecerá al jugador una amplitud en el campo de batalla a la que no estamos acostumbrados, con las múltiples opciones que eso conlleva.





DISCO DE EXPANSIÓN DE HALO 2



Han pasado unos cuantos meses desde que supimos que iban a salir mapas para el modo multijugador de Halo 2, y cuatro de ellos llevan ya disponibles en la opción de contenido descargable un par de meses. Dos de éstos fueron gratis desde un principio, y los otros dos los pudimos adquirir al precio de 4,99 _. Cuando estéis leyendo estas líneas, esos mapas ya estarán de forma gratuita para todos vosotros y los 5 restantes se podrán adquirir pagando hasta la fecha fijada para cubrir los gastos de desarrollo de éstos. Para todos los que no dispongáis de una suscripción a Xbox Live pero os gusta echar unas partidas con vuestros amigos a pantalla partida, con interconexión de sistemas, o simplemente prefiráis poder cargar los mapas en la consola siempre que queráis sin conectaros y pagar cada vez que los borremos por cualquier motivo, se ha puesto a la venta un disco de expansión al precio de 19,95 _ con los 9 mapas incluidos además de alguna que otra cosa extra. Gracias a esta actualización de Halo 2, si todavía se seguía jugando online, ahora se volverá a retomar y habrá una gran afluencia de jugadores de nuevo durante unos cuantos meses... Sin duda pocos títulos han dado tantas horas de diversión durante tanto tiempo ni han tenido una actualización tan grande disponible para todo el mundo, esto demuestra una vez más el buen saber hacer de los chicos de Bungie, que se están ganando su reputación a pulso.

Los 9 mapas disponibles

En un principio cuando se lanzó el juego, la cantidad de mapas multijugador disponibles eran 12, una cantidad bastante generosa, pero ahora que se ha lanzado la actualización completa, los fanáticos de Halo vamos a poder disfrutar del título en nada menos que 21 mapas para todos los gustos y de todos los tamaños posibles. Ya hemos ido comentando aquellos que salieron hace un par de meses, pero ahora que les tenemos todos es el momento idóneo para que veáis todo lo que nos ofrece esta expansión, con mapas localizados en gran parte de los entornos que hemos conocido en el modo historia:

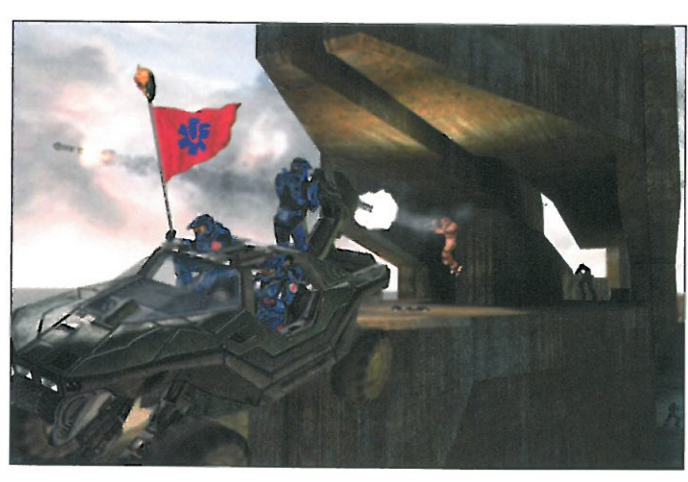
- Contención: está localizada en una gran extensión cubierta de hielo, idónea para concentrar a 16 jugadores simultáneos. Cuenta con 2 bases y tendremos a nuestra disposición toda clase de vehículos repartidos por el escenario.

- Brujería: un escenario más bien pequeño situado en unas antiguas ruinas. Está inspirado en el escenario Warclock del Halo original. Ideal para partidas con pocos jugadores.

- Géminis: esta vez estamos en un escenario mediano situado dentro de un santuario de los profetas, con una ambientación muy típica de los territorios del Pacto listo para albergar jugadores con ganas de acabar con todo lo que se mueva.

- Campo: calles estrechas y callejones es lo que nos ofrece este mapa en el que encontraremos alguna que otra zona oscura para ocultarnos. Esta vez su localización será dentro de la vieja ciudad de Mombasa.

- Reliquia: se trata de una isla de tamaño mediano con una edificación central y un teletransporte que





deberemos activar para usarlo. Tendremos que tener cuidado con acercarnos demasiado a la orilla ya que podremos tener un pequeño disgusto.

- Extensión: es una versión mejorada del mapa Longest del Halo original situada en una estación orbital con un par de cintas transportadoras en constante movimiento. Es un escenario de dimensiones bastante reducidas.

- Terminal: una zona aparentemente intacta de Nueva Mombasa de unas dimensiones que permiten organizar partidas de gran tamaño. Hay que prestar atención al tren que nos puede jugar una mala pasada.

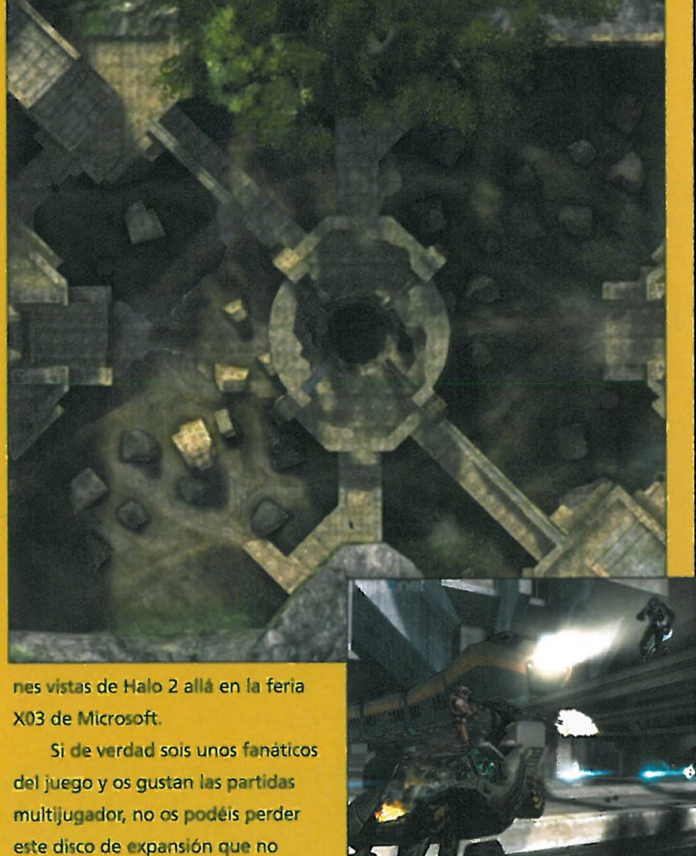
- Pantano: como su propio nombre indica, estaremos dentro de un gran pantano con una espesa niebla que dificultará nuestra visión o nos ayudará a crear tácticas para sorprender a nuestro enemigo.

- Santuario: situado en medio de unas antiguas ruinas, se trata de un mapa ideal para capturar la bandera o juegos por equipos debido a su estructura simétrica con 2 bases y unas pequeñas ruinas en el centro del escenario.

Otros extras del dvd

Como no podía ser de otra manera, Bungie ha aprovechado el lanzamiento del disco de expansión para incluir algún que otro material extra en forma de videos. Por un lado tenemos una sección de videos exclusivos, con una secuencia cinemática sobre lo que les pasó a unos marines en una incursión en la vieja Mombasa y otro video con entrevistas a los creadores de Halo 2. Por otro lado está una sección llamada "extras", en la que nos encontraremos con una graciosa prueba de sonido para nuestro equipo de altavoces al estilo de las pruebas de THX, protagonizada por los Covenant.

También nos ofrecen la posibilidad de disfrutar del primer video que se mostró en el E3 hace ya 5 años del Halo original además de otro video con las primeras imágenes vistas de Halo 2 allá en la feria X03 de Microsoft.



Si de verdad sois unos fanáticos del juego y os gustan las partidas multijugador, no os podéis perder este disco de expansión que no tiene desperdicio.

CONKER LIVE & RELOADED



Desde que se anunció la compra de Rare por parte de Microsoft, los usuarios de Xbox hemos estado ansiosos por ver los frutos que darían esa nueva relación entre ambas compañías, ya que la buena reputación de la compañía de juegos como el que comentamos a continuación era más que justificada. Ahora, después de muchos meses de desarrollo, la ardilla Conker vuelve a la carga con un gran aspecto y dispuesta a hacer las delicias de la gran mayoría de los poseedores de una Xbox. El modo de un jugador es muy divertido, se trata de un remake de la versión que tuvo en su día la Nintendo 64, pero con grandes mejoras en todos sus apartados. El multijugador es el plato fuerte para todos aquellos que tengan contratado el servicio online, prometiendo muchas horas de diversión.

Básicamente, todos los modos para varios jugadores se dividirán en 2 equipos. Por un lado están los buenos, los llamados AMA (Alto Mando de las Ardillas) y por otro los Ositoz, los soldados malos del juego. Cuando queramos entrar en cualquier modo, hay una característica bastante interesante, y es que si nos faltan tanto compañeros de equipo para jugar como enemigos, siempre va a haber bots para hacer que las partidas sean más interesantes y haya enemigos por doquier que nos hagan la misión más difícil a la vez que divertida.

Clases de soldados y vehículos

Según el tipo de soldado que elijamos ser, cada uno tendrá sus armas o habilidades especiales dependiendo del tipo de jugador que seamos. No importa si elegimos ser los buenos o los malos, ya que cada bando tiene su personaje equivalente en el equipo contrario, con las mismas habilidades y armas. Por cada lado hay 6 tipos de soldados:

- Recluta: se puede decir que es el término medio, tiene como arma principal un rifle de asalto y es bueno para más o menos todas las posiciones. Tiene la habilidad de curarse.

- Furtivo: son muy buenos en el cuerpo a cuerpo y muy vulnerables en largas distancias. Pueden fingir que están muertos e incluso disfrazarse para confundir al enemigo.

- Demoledor: como su propio nombre indica son los que sólo saben hacer masacres. Cuentan con un bazoka de gran capacidad destructora, pero con una frecuencia de disparo muy baja.

- Explorador de distancias: es el típico francotirador, ideal para las distancias largas. También disponen de una pistola para las cortas pero éstas cuentan con muy poca potencia.

- Jinete aéreo: si le pillas por la tierra no te será muy difícil acabar con él, pero si consigue subirse a un vehículo aéreo la cosa será muy distinta.

- Termófilos: a éste último tipo de soldados les encanta freir a sus oponentes. Cuenta con un arma de fuego y otra láser muy eficaces en distancias cortas, además de la habilidad de autocuración.

Modos de juego

Con lo que nos ofrece Conker en este aspecto sacaremos una gran cantidad de horas de juego, ya que tiene un enorme poder de adicción. Además jugando al modo online podremos ir subiendo de rango, haciendo que nos enganchemos aún más tiempo.

Según elijamos una u otra pantalla tendremos un modo de juego predeterminado, como puede ser penetrar en el territorio enemigo o defenderlo (según tu equipo), capturar la bandera, etc. Más o menos variaciones sobre el mismo tema como en todos los títulos de este estilo. Donde más opciones nos darán es en la personalización de las reglas dentro de cada fase. Por ejemplo en las que tienen objetivos tendremos la posibilidad, si queremos, de cambiar los bandos cada vez que se cumpla un objetivo. A parte estarán las típicas cosas como elegir el tiempo de cada ronda, el número de vidas o la cantidad de jugadores simultáneos.

Si vamos a la configuración avanzada, se podrá activar o desactivar el radar, quitar las mejoras que creamos convenientes, restringir la elección de alguna clase o cosas por el estilo con el objetivo de conseguir igualar los equipos haciendo el juego más competitivo.

Conclusión

Conker desde que se empezó a concebir para Xbox prometía tener una calidad garantizada, con una compatibilidad completa con el servicio online (de ahí el título). Pues bien, ahora que lo hemos probado bien en todos sus modos, podemos decir que su modo online no defraudará a ninguna persona a la cual le gusten los shooters, entre otras cosas por su jugabilidad endiablada y sus divertidos modos de juego. Es una pena que no se haya incluido la descarga de nuevo contenido.

CALIFICACIÓN:
Estabilidad de conexión: 8
Modos de juego: 8,5
Adicción: 9

Opciones LIVE!
Descarga de contenido: NO
Clasificación mundial: SI
Búsqueda por idiomas: NO
Servidores dedicados: NO
Nº de jugadores: 2 a 16



ALGO GRANDE ESTÁ LLEGANDO

¿ESTÁS PREPARADO?



YAHOO! ESPAÑA

musica.yahoo.es



XCAST DICE...



VERANO

Ahora, pasado el verano, mientras algunos tratamos de retomar el ritmo de vida normal que requiere la gran ciudad, es un buen momento para analizar todo lo que ha pasado durante la época estival, y el resultado después de sopesar la gran cantidad de acontecimientos vividos es...Nada. Un verano vacío en lo que a videojuegos se refiere. No acabo de entender el porque de las bajas ventas durante estos días de calor, si es cuando mayores vicios caen, con el tiempo libre. Repatea bastante el parón, dejan de llegar juegos a la redacción, no hay fiestecitas para levantar la moral de la tropa e incluso el ritmo de las presentaciones decae a un estado Stand by, donde las que hay son en plan pachanguero casi, con productores descamisados y un "bueno pues ya que estáis os vamos a meter la "chapa" del juego de turno" que no convence en absoluto. Vale que la gente tome vacaciones y esas cosas que se suele hacer. Que incluso la propia XB Magazine lo hace, que me parece magnífico para mantener la cordura, pero yo quiero vicio ahora que tengo tiempo. ¿Por qué ahora que hay tiempo para jugar solo se publican juegos de relleno? Se dice que no se vende en verano, pero como se va a vender si lo que intentan colar es el "fumanchu Racing" y el "pañum pañum unlimited". Verano no significa que los compradores se vuelvan algo deficientes y compren compulsivamente lo primero que sale, por eso hay bajas ventas cuando llega el calor y si acaso, lo que se reblandece es la materia gris de los mandamases de las compañías de distribución y desarrollo de videojuegos. Porque, por mucho que digan las encuestas, la mayoría de jugadores de videojuegos está en edad de estudiar, y entre junio y septiembre son vacaciones, tiempo de regocijo y disfrute con los colegas en la piscina o con la familia en la playa o donde toque. ¿Y para los momentos de recogimiento espiritual que quedan? Ver la tele, otra vez Verano Azul o Ramón García haciendo el paripé con las vacas casposas cuando se podría estar perfectamente echando una partida a un gran juego. Pero no se puede, las compañías se apelotonan para lanzar juegos antes de navidades y aprovechar el tirón de Santa Claus e incluso en meses inmediatamente posteriores, ¿Qué sentido tiene sacar un buen juego en Semana Santa pero no sacarlo en verano? Por suerte uno siempre puede hacer acopio de buenos lanzamientos y reservarlos para cuando escaseen los lanzamientos. El problema viene cuando, colaborando en una revista empiezan las fiestas y las presentaciones tras el descanso veraniego. Las primeras bienvenidas son, pero las segundas acaban siendo un día si y otro también, con los relaciones públicas de las compañías dando la brasa de una manera inimaginable mientras que lo que se ansía es poner las zarpas sobre el utensilio tecnológico de turno, llámese juego o videoconsola. Porque este año toca nueva generación y la Xbox 360 (la tres-sesenta) se acerca a los estantes apresuradamente, cual viajero tras su bus... Quién sabe lo que deparará, pero seguro que además de estresante (después del descanso vacacional...) es divertido, y con un poco de suerte quién sabe si ya habrá una "tresesenta" encima de la mesa de cierto redactor.

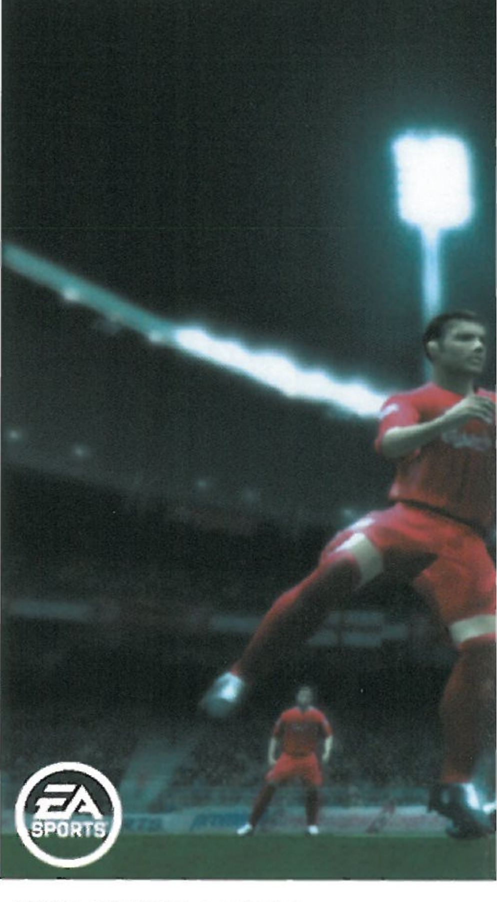


NUEVO
TOMB RAIDER
La Búsqueda de los Elementos
1566
VIDEOJUEGOS
envía JUEGOS48 un espacio y código de tu juego al 7494
¡VISITA NUESTRA PÁGINA WEB! - SI DUDAS > JUEGOSJAVA@HOTMAIL.COM
Real Football 2005
1419
1654
1418
1301
BUSCAJUEGOS
ENVÍA JUEGOS48 + espacio + CATEGORÍA deseada al 7494
1836 SOPORIS
1180 TRIVIAL PURSUIT MOBILE EDITION
1563 SOLITAIRE
1555 PAMELA ANDERSON
1410 TRAGACOCOS
1323 BLOCKS 2
1011 SIBERIAN STRIKE
1833 ADIDAS ALL STAR FOOTBALL
1562 PORT ROYALE 2
1418 NEW YORK NIGHTS
1287 DIAMOND GIOVANNI
1860 EL REINO DE LOS CIELOS
1321 ASPHALT: URBAN GT
1651 ACE
1090 REAL FOOTBALL 2004
1272 BLOCKS
1281 PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO
FOTO FONDOS
para descargar envía WAP45 un espacio y el código de tu foto fondo al 7494
43131
45098
42745
42752
42780
43113
43114
NUEVOS
¡Qué pasa neeeeng!
¿cómo quieres al Neng?
código formato
43129 animado
43130 en foto
TOP
37132 39252 41084 42655 36083 36155 35427 36215 36256 36264
36326 36329 36455 36525 36981 42705 39255 39728 42743
¡Más contenidos en nuestra web!
QUITA TU OPERADOR PARA NOKIA LIMPIA TU PANTALLA envía blanco al 5477
HTTP://WAP.MOVILMUNDO.COM
CONFIG1 AL 7808
SUPER HEROES MARVEL
45116 45117 45124 45125 45126 45127 45130 45134 45136
45138 45139 45187 45192 45193 45191 45196 45200 45160
POLITONOS
envía TONOS32 (espacio) código polifónico al 7494
MAS CONTENIDOS, VISITA NUESTRA WEB WWW.MOVILMUNDO.COM
si quieres otro polifónico que no ves aquí envía TONOS32 más un espacio y una palabra que lo identifique (el cantante, título..) al 7494
TOP 20
84064 Darth Vader M imperial
84937 Kill Bill - Silbido
83751 metal Gear Solid 2
83754 Kingdom Hearts
83738 Metal Gear Solid
83659 Star Wars
83737 Dragon Ball Z
84446 Cara al sol
84233 La historia interminble
83739 Final Fantasy
83792 Zelda
80074 El equipo A
80044 Rocky
84759 Gladiator
85628 Culo
80336 MacGyver
80017 Mision Imposible
83708 Resident Evil
83765 Super Mario Brothers
82935 Noches de bohemia
MANGA
84295 Hikari
84329 Mazinger Z
84320 Aeris
84316 Suteki da ne
84288 Zankoku na tenshi no thesis
84322 Itooshi hito no tame ni
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84278 Head cha la
84310 Jenova
84269 Eyes on me
84347 opening
84321 Tokimeki no doukasen
84309 Opening
84277 Attack on dollet
84303 Jajauma ni sasenaide
84338 Platinum
84354 Heart of the sword
84335 Opening
84333 Duvet
84337 Sobakasu
84287 Ryoga
84351 Thanatos
NUEVOS
85378 El neng
85379 Lo que tu quieras soy
85380 La guerra
85381 Long time coming
85382 1m2
85415 A la hora de amor
85416 Pokito a poko
85421 Punto y aparte
85341 Incomplete
85352 Speed of sound
85414 Quiero sentir tu cuerpo
85417 Pegate
85412 Cruzando mirada
85411 Mujer
85410 guess who's back
85409 Pa'l balloteo
85408 La bazooka
85407 Fiesta
85406 Para mi barrio
85405 Rompe cintura
85404 Ya no me llamas
85403 Dejate notar (Mad perreo)
85402 Sueltate
85401 Casa bichotes
85400 La hebilla
85399 Gasolina Radio dj bikes
85398 Suenan los banchis
85397 Duro
85396 Mataron un inocente
85395 Ballen
85394 Toma toma
85344 Let me love you
85345 What you're made of
85346 Flight of Icarus
85347 Bring Your Daughter...
85348 Holy Smoke
85349 Can I Play With Madness
85350 The Evil That Men Do
85353 From Paris to Berlin
85354 Jesus of suburbia
85356 Daughters
85357 Real to me
85358 Open your eyes
VIDEOJUEGOS
83732 Mortal Kombat
83714 Street Fighter
83700 Crash Bandicoot Warped
83756 Sonic The Hedgehog
83733 Resident Evil 2
83771 Super Mario 1
83757 Sonic The Hedgehog
83753 Tetris
83712 Super Mario 2
83716 Tomb Raider 3
83726 F-Zerox
83707 Gran Turismo
83744 Bubble Bobble
83706 Worms
83715 Tomb Raider
83719 Super Mario World
83741 Donkey Kong Country
83758 Puzzle Bobble
82094 Time to fight
83765 Ghouls and goblins
83777 Final Fantasy 2
83752 Tetris
83728 Crono Trigger
83743 Doom
83742 Donkey Kong Country 2
83755 Sonic The Hedgehog
83720 Super Mario Brothers 3
83725 Space Harrier
83727 Commando
83697 1942
83771 Final Fantasy 2
83703 Duke Nukem
83736 Doom
83762 Pac Man
83746 Dr Mario
83695 Alone in the dark
83688 Bruce Lee
83730 Gauntlet
83775 Final Fantasy 3
83766 Final Fantasy 3
83713 Sim City
83693 Bombjack
83698 Boulder dash
83779 Final Fantasy 3
83760 Space Harrier
83769 Final Fantasy 1
top tonovoces
77786 Que pasa neeeeeeeeeng! El Neng
77258 Coge el puto teléfono cabron!
77158 Darth Vader Star Wars
77281 Cogelo que es tu camello Torrente
77256 Uuu que es eto? nuevo gitano
77166 Doctor Maligno Austin Powers
77437 Cogelo de una puta vez Barragan
77253 Soy el puto movil Movil
77650 Cerco policial Gracioso
77483 Gallina imitando Formula 1 Divertido
77180 Carabirubi El Fari
77189 Arranca llevo manos libres! Frase
77143 Descuelga cobarde Chiquito
77251 Mensajeeeeeeeeeeeeee Sms
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas CYoyas
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo Divertido
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
77176 Españoles Franco ha muerto Frase
torrente Torrente Imitación
77123 Que alguien me coja! Frase
77762 Como el listina no se entera Luisma (Aída)
77419 Por dios trata de cogerlo Luis Moya
77435 Osea te cojo el telefono Superpija
77287 Coge el telefono que esta sonando
77386 Que poderio tengo en el coño Ca Mairena
77116 R2D2 Star Wars
risa Carcajada Hombre riendo
risita Cuñaaaaao El Risitas
77178 Cuñaaaaao El risitas
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos Barragan
77121 Es tu jefe no lo cojas Frase
77196 Tienes un mensaje nuevo Frase
77472 Que soy el telefono cogerme! Divertido
77450 Coge el telefonoooooo Pedro Reyes
pocholo Pocholo Imitación
77325 Nos hacemos unas pajillas Torrente
77451 Soy yo el movil Pedro Reyes
boris Boris Imitación
77257 Manolo cabeza webo Manolo cabeza webo
77407 Descuelga el telefono cuñaaaoooo Risitas
77420 Trata de arrancarlo Carlos Luis Moya
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo
77479 Risa bebe Divertido
77254 Si sueno pues me coges... Movil
77421 Arrás apriete tecla 1 arrás Luis Moya
77485 A para nada es tontería... Cruz y raya
77222 Pedos y eruptos Divertido
SONI BROMAS MP3
ENVÍA TONOS32 + ESPACIO + CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7494
¡MAS CONTENIDOS, VISITA NUESTRA WEB!
77252 Septimo de caballeria Toque de corneta
77444 Son tus amigos pa joderte Barragan
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas Luisma
77334 Grito de Tarzan Tarzan
77320 Vaa fia vaa Shin Chan
papuchi Papuchi Imitación
77636 Es increible que te suene el movil David Bisbal
77481 Coge ya el movil! Paleto
77194 Aqui llega torrente Torrente
77452 Po favó coge el telefono Pedro Reyes
77642 El telefono es mi tesoro Gollum
77289 Chinita ven aqui Torrente
77470 Pajaro loco Risa
77442 Te llama una tía cojonudisima Papuchi
77764 Soy Palomino te digo Xiu xiu Palomino
77122 Hola, hay alguien? Frase
aznar Aznar Imitación
77299 Cogelo Jesus que es tu cuñaaoo El cuñao
77484 Estan llamando a nuestro móvil Marines
77439 Te estas haciendo una manolilla? Barragan
77896 Coge el telefono que me llevan preso El gitano
77297 Descuelga el telefono maricon Juanma
77199 Pescao es mu rico Torrente
77888 El Barcelona vuelve a ser campeón Butano
TONOVOCES TU MOVIL HABLARÁ CUANDO TE LLAMEN
SONIDOS MP3
SONIDOS REALES
77005 Sonido THX
77000 20th Century Fox
77117 Musica del No-do
77058 Toque militar
77224 El bueno, el malo y el feo
77063 Burro
77217 Gatito
77115 Estoy a punto de correrme
77068 Chimpance excitado
77058 Pedo
77064 Caballo relinchando
77038 Pistola 9 mm
77114 Vacas
77151 Imitando sonido movil
77047 Sirena de barco
77052 Erupto bruto
77091 Risa de Thriller
77098 Perro gruñendo y ladrando
cristal Cristal que se rompe
77074 Gallo cacareando
77006 Gemidos
77118 Tirando de la cadena del v
77016 Codigo morse
77075 Gallo
77093 Lobo
77062 Buho
radio Tuning radio
77078 Gato maullando
77010 Gemidos 2
77036 Tormenta
www.movilmundo.com
todo lo que buscas para tu movil
Atención al cliente 902 01 01 27
TONOS PERSONALIZADOS CON TU NOMBRE
AMPARO... TE ESTÁN LLAMANDO... AMPARO... VEN A COGERLO...
TU RING
¿te están llamando por tu nombre?
ENVÍA TU66 + ESPACIO + LETRA Y NOMBRE AL 7494
EJ: TU66 LETRAAMPARO AL 7494
2223
Motos – 2607
Carreras – 2114
Bebés – 2225
Exótico – 2117
Osos – 2122
Duende travieso – 2120
Bruja – 2116
Flores – 2594
Helados – 2125
Galaxia – 2121
Perros – 2113
Gatos – 2254
Delfines – 2131
MENUS PARA MOVILES
PARA QUE TENGAS A LA VISTA LO QUE + TE GUSTA
¡¡¡PERSONALIZA TU MÓVIL!!
ENVÍA TEMA26 + ESPACIO + CÓDIGO TEMA AL 7494
(ej. tema26 2223 si quieres llenar tu móvil de coches de alucine")
MESSENGER PARA MOVILES
ENVÍA JAVA2 + ESPACIO + 2269 AL 7808
¡¡¡descargártelo y chatea! donde quieras!!
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS!!! ¡¡¡EN TU MÓVIL!!!
TODOS LOS EMOTICONOS!!!

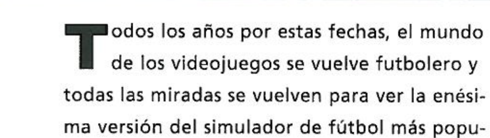
FIFA 06

Llega la entrega anual del simulador futbolístico más popular de la tierra, con un ingrediente 'químico' que le va a sentar muy bien





Por SAPO



Todos los años por estas fechas, el mundo de los videojuegos se vuelve futbolero y todas las miradas se vuelven para ver la enésima versión del simulador de fútbol más popular y que, al menos, más copias vende en el mercado año tras años.

Aunque la irrupción de Pro Evolution Soccer en el mercado europeo (también en Xbox desde el año pasado) ha supuesto un duro golpe y les ha dejado muy claro a los responsables de EA Sports cual es el rival a batir. Intentar asumir todo lo bueno del título de Konami sin perder la identidad que siguen adorando los fans de FIFA ha sido el objetivo de este año.

Poco antes de cerrar este número de XB Magazine, allá por el mes de julio, visitó Madrid Hughes Ricour, productor de FIFA 06, que se hiciera famoso por ser el creador de Need For Speed Underground.

En una instructiva presentación, Ricour nos presentó todo lo nuevo que nos ofrecerá el nuevo FIFA y tuvimos ocasión de probarlo a placer. Esto es lo que te ofrecerá, en menos de un mes, tu simulador de fútbol de toda la vida.

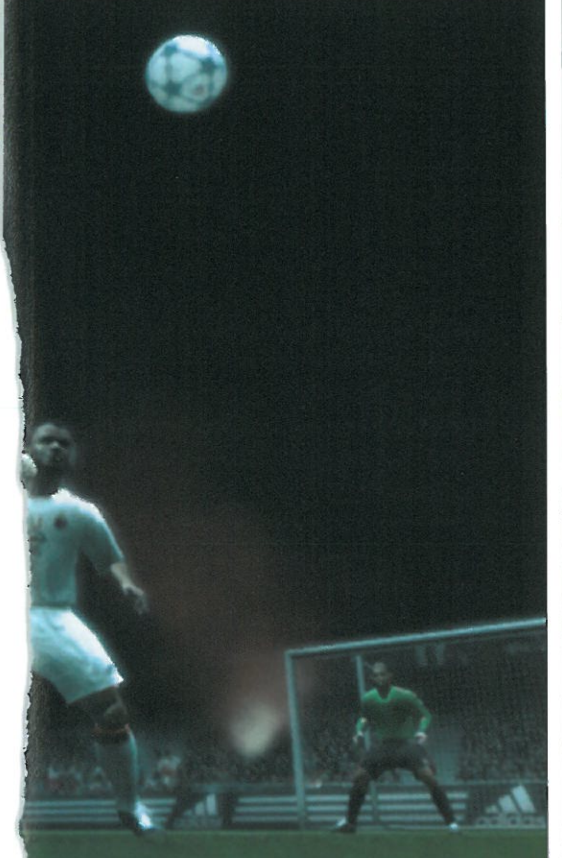
Fítbol con física y química

Más de 500 licencias oficiales, 21 ligas, 12.000 jugadores diferentes con características específicas a tu disposición. Ligas europeas, campeonatos intercontinentales, equipos de España, Inglaterra, Italia, Alemania... Todo esto y mucho más llegará con FIFA 06, título que representará la culminación del trabajo de renovación total que supusieron FIFA 2004 y FIFA 2005, dos títulos que llevaron a EA Sports a recuperar el trono como rey indiscutible del género deportivo.

Si el año pasado ya se incorporaron elementos clave para un lavado de cara importante del título de fútbol más conocido de la historia, como fueron los sistemas 'Off the ball' o 'Freestyle', este año promete ser algo espectacular, tanto a nivel de opciones como de innovaciones técnicas.

Con la revolución por bandera, EA quiere mostrar al mundo el simulador de fútbol total.

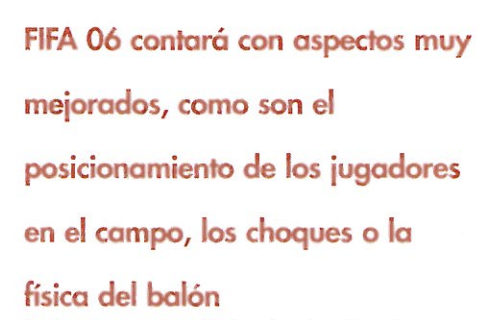
En primer lugar y aparte de las mejoras técnicas, palpables en gráficos y sonidos, se ha hecho un especial hincapié en el sistema de juego, que contará con una Inteligencia Artificial mucho más avanzada que lo visto











FIFA 06 contará con aspectos muy mejorados, como son el posicionamiento de los jugadores en el campo, los choques o la física del balón



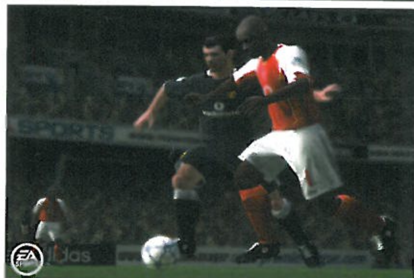


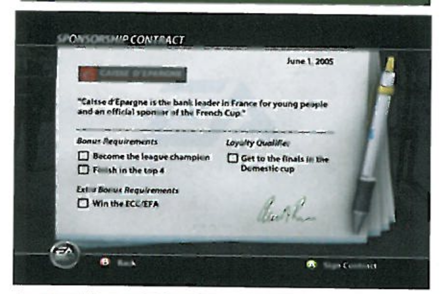
hasta ahora en los títulos de esta . De este modo, FIFA 06 contará con aspectos muy mejorados, como son el posicionamiento de los jugadores en el campo, los choques o la física del balón. Por otro lado, también se han mejorado (y lo podemos corroborar) los controles y la capacidad de respuesta de los mismos, dos factores que elevan mucho la jugabilidad.

Además, se han ampliado de forma notable las posibilidades que el juego te ofrece tanto en el terreno físico como con el balón en los pies. Las nuevas entradas, regates y formas de proteger el balón son de lo más rápidas y sencillas de realizar, así como las opciones tácticas, que permiten ejecutar en tiempo real decisiones estratégicas sin que influya en la acción.









EA ha creado una base de datos que alberga a cerca de 12.000 jugadores, 510 estilos de juego, formaciones y tácticas

Si existe un elemento clave que puede determinar el éxito o el 'fracaso' de FIFA 06 ése es el de la evolución del equipo a lo largo de los 90 minutos. Esta nueva característica puede ser la bendición o la maldición de una escuadra. Así, cualquier acción, situación, resultado... influye directamente en el juego y en los equipos. Durante el transcurso del partido, la resistencia física de los jugadores irá variando, ya que el cansancio hará presencia en todos ellos (dependiendo de su preparación física). Pero también 'la química' entre los jugadores mejorará o empeorará en función de la situación que viva el equipo en el campo, lo que puede representar una ventaja o un problema, según se mire. Puedes ir ganando 2-0 y jugar cada vez mejor o, por el contrario, ver cómo tus jugadores se relajan y que te den la vuelta al marcador. Este factor puede ser una maravilla si representa un acicate para el jugador, pero también puede ser un infierno si todo depende del azar. Habrá que esperar para verlo en la copia final.



Fútbol mundial

En su afán por evolucionar el título, EA ha creado una base de datos que alberga a cerca de 12.000 jugadores, 510 estilos de juego, formaciones y tácticas, estadísticas de todos los rivales... Pero hay dos aspectos en los que hay que incidir: los modos carrera y online.

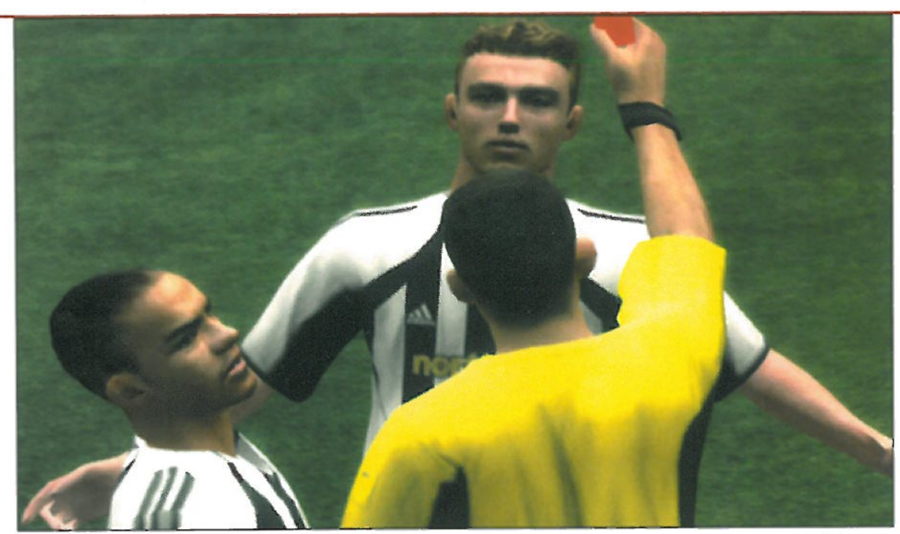
El primero de ellos ofrecerá la posibilidad de jugar en un total de 15 temporadas. Te otorga oportunidad de empezar desde la ligas inferiores, ganar puestos, ir ascendiendo y llegar a jugar la Champions a medida que vas superando retos.

Controlarás los presupuestos del club y a todo el staff técnico, diseñarás el equipo ideal, buscarás jugadores en el mercado de traspasos y podrás descubrir a las estrellas del futuro.

El modo online te permitirá jugar contra otros oponentes de cualquier lugar del mundo e, incluso, participar en la FIFA Interactive World Cup. Además, a través del FIFA Lounge, podrás enfrentarte con hasta 8 amigos y guardar tus resultados y estadísticas. En esta 'Sala FIFA' se establece un sistema de puntos muy parecido al golf. Depende de con qué equipo juegues y contra quién te enfrentes obtendrás más o menos puntos por cada victoria.



Otro de los aspectos que también se han mejorado es el editor, tanto de jugadores como de indumentarias, equipos, etc



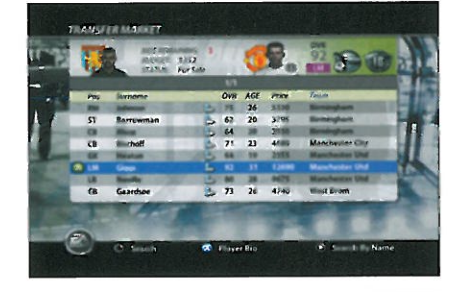
Algo a lo que nos tiene acostumbrados desde hace años EA es al grado de acabado de sus títulos. FIFA 06 no podía ser una excepción. El motor gráfico ofrecerá efectos espectaculares en la lluvia, la física del balón o las expresiones faciales, por poner algunos ejemplos. Asimismo, los efectos sonoros se han potenciado. Ahora podrás disfrutar de más cánticos grabados en los estadios reales de cada club, comentarios mejorados, entrevistas y un sonido ensordecedor que recrea de la mejor forma posible la presencia en un campo de fútbol. Otro aspecto genial es que, después de cada partido, podrás leer los titulares más destacados en los periódicos deportivos más importantes de cada país.

Todo para conseguir el mayor realismo posible.

Otro de los aspectos que también se han mejorado es el editor, tanto de jugadores como de indumentarias, equipos, etc. Podemos crear, al detalle, a nuestras propias estrellas del balón y generar nuestros propios equipos a nuestro gusto.

En definitiva, FIFA 06 ofrecerá mucho más que sus antecesores. Mejores gráficos, sonido, más opciones, un modo manager más evolucionado, un sistema de juego más rápido y sencillo... pero, se tendrá que ver las caras, de nuevo, con PES.









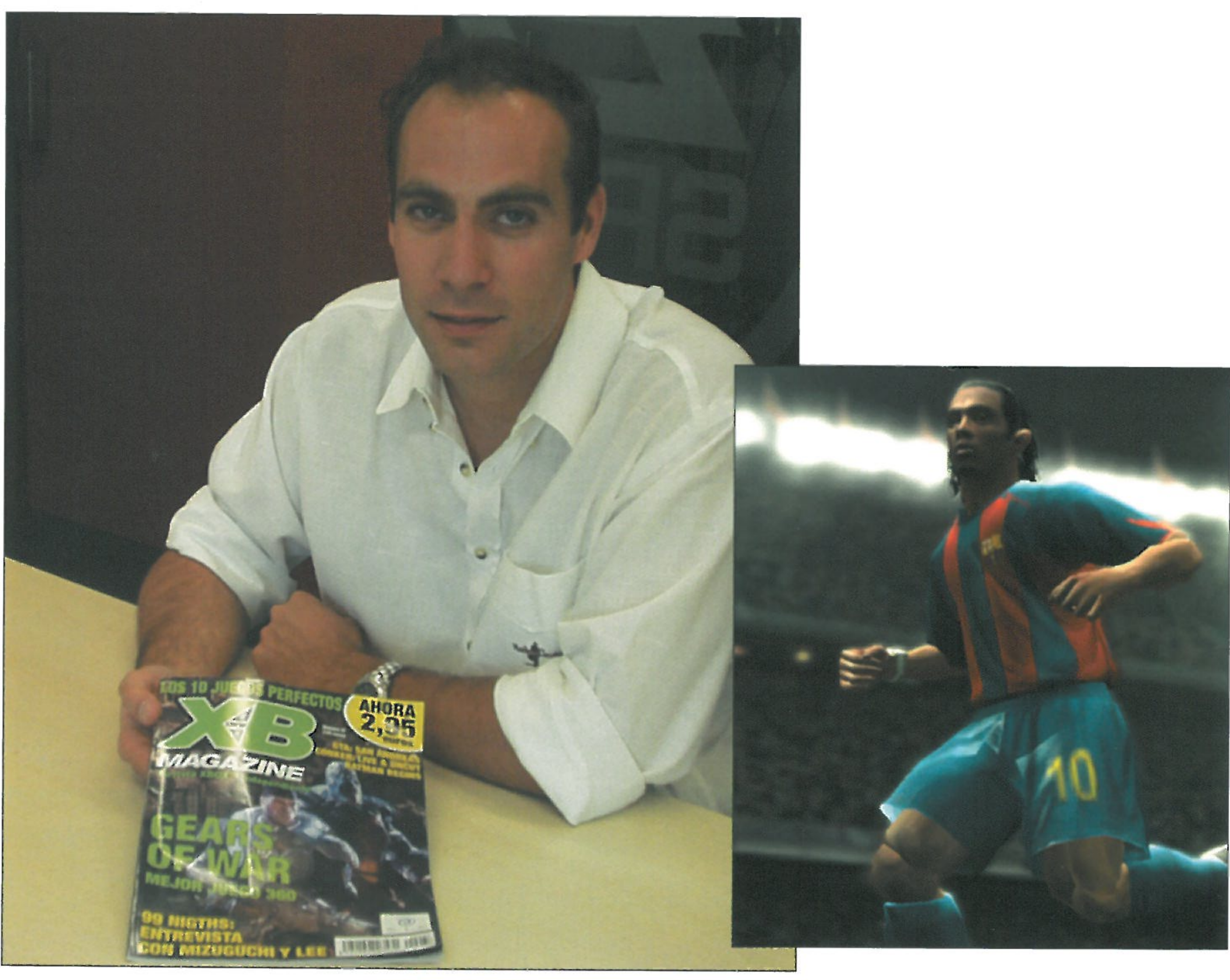
Para nostálgicos

Este año los responsable de EA Sports han incluido un extra realmente impresionante. EA ha querido hacer un guiño a la comunidad de jugadores y ha incorporado al título algo así como un 'pack interno' para fans llamado FIFA Retro, que cuenta con la versión íntegra de FIFA 94 para Sega Megadrive, y extras especiales para los verdaderos amantes de esta licencia. Aquel título fue el primero de la saga y EA quiere conmemorar los éxitos cosechados desde entonces ofreciendo la versión jugable de aquel clásico. Un regalazo para los fans.



CREADORES

Hughes Ricour
Productor de FIFA 06

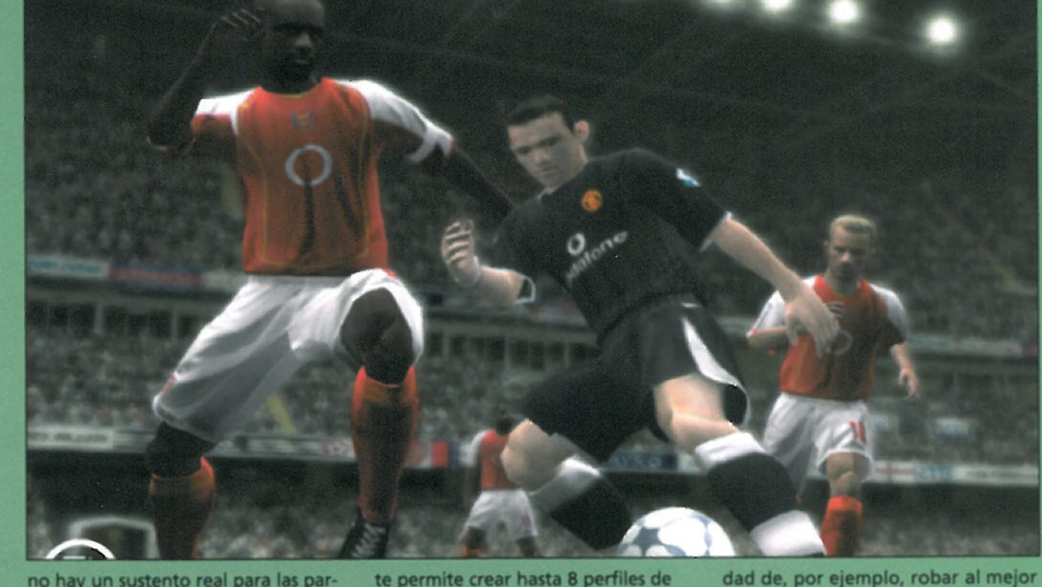


¿Cuál es la mejor característica del nuevo FIFA 06?
-Creo que lo mejor es la jugabilidad. Hemos reescrito el código de la parte jugable en más de un 60% y modificado en un 100% el sistema de posicionamiento en el campo. Esto se traduce en una sensación de juego más estratégica y supone que hay que buscar nuevas maneras de vencer al rival ya sea la consola o un amigo . Creo que esa es la mejora principal. A partir de ahí hemos construido un sólido sistema de entrenamiento con montones de opciones y eventos así como todo eso que siempre ha caracterizado a la saga FIFA como la autenticidad.

Siempre se ha dicho que FIFA se centraba más en detallas como la autenticidad y los jugadores y pro evolution, su principal rival en el balón. ¿podría esto cambiar en la nueva entrega?
-Creo que lo que buscan los jugadores es un pack completo. Quieren el balón, la autenticidad, los jugadores... Quieren un juego que sea como el verdadero fútbol y además quieren gráficos y audio y FIFA les da todo eso poniendo el acento en la jugabilidad con su nuevo sistema de posicionamiento, el dribbling y las físicas de la pelota, consiguiendo que FIFA se juegue y se sienta como verdadero fútbol.

En los últimos años la frontera entre Pro Evolution y FIFA se ha ido estrechando ¿Qué ocurrirá este año?
Este año FIFA seguirá siendo un juego fácil de aprender y mucho más amplio que anteriormente siendo más accesible que Pro Evolution. Aunque en algunos más aspecto es más manual que anteriores FIFA y Pro evos, con centros y disparos menos asistidos, con lo que hay que aprender. Esto permite hacer cosas increíbles dada que la libertad es mayor haciendo que las horas de juego realmente se plasmen en nuestro estilo de juego. Además el modo entrenador es muy real y profundo con una gran variedad de opciones de modo que creo que los fans quedarán satisfechos con estos y con otras muchas nuevas características que hemos incluido. Una de estas es el modo retro, que incluye un emulador de FIFA 94 para mega drive per-





mitiendo jugar de este modo a la primera versión de esta saga. Hemos intentando que ambas versiones fueran compatibles (FIFA 06 y 94) pero el motor de juego es distinto y en la versión antigua no hay licencias de FIFPro, con lo que finalmente desechamos la idea.

¿Qué diferencias habrá entre las diferentes versiones para las que se ha desarrollado?

-Xbox tiene modo 720 en alta resolución además gracias a la potencia de la maquina los gráficos y animaciones son mucho mejores proporcionando una experiencia visual mucho más completa. Además el que los gráficos se vean mejor ayuda mucho a la jugabilidad

¿Habrá diferencias en lo que se refiere al modo online en las diferentes versiones?

-Xbox Live funciona mejor y es más rápido y más directo, porque no necesitas suscribirte a electronicarts.com y además en ps2 no hay un sustento real para las partidas aparte del que provee la propia EA. Por eso la experiencia de juego en red en Xbox es siempre mejor además de más simple y de fácil acceso.

¿En que consiste el modo Lounge?

-se trata del modo de juego online de FIFA 06 en el que puedes crear tus propias ligas y torneos e invitar a tus amigos a que participen. Además te permite crear hasta 8 perfiles de jugador distintos, con sus propias estadísticas cada uno y cada uno de los perfiles permite el juego de dos jugadores simultaneos con lo que podremos encontrarnos con partidos de 2 contra 2 y similares.

Esto proporciona una nueva dimensión de juego que no se ha visto aún en los juegos de fútbol online. Además incorpora un sistema de cartas en el que tras reunir ciertos logros se nos dará la habilidad de, por ejemplo, robar al mejor jugador del contrario durante un partido haciendo el juego más interesante.

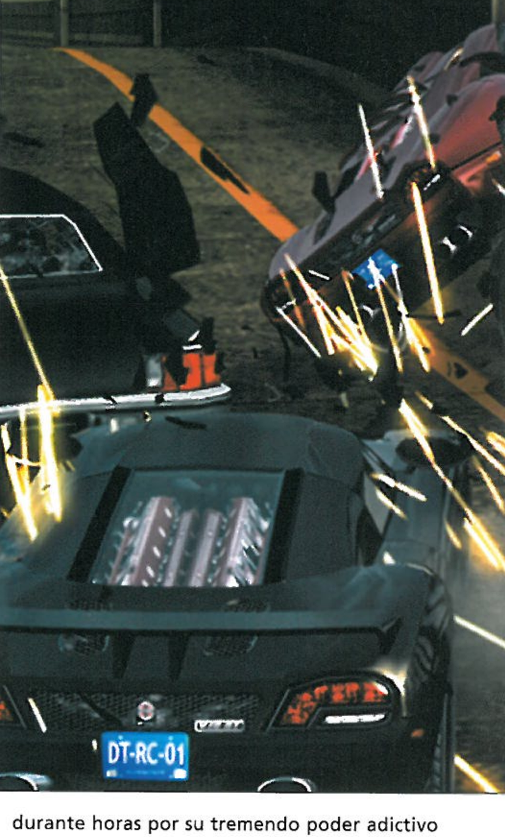
¿Habrá FIFA en Xbox 360?

-Sí, es una nueva versión desarrollada por otro estudio de desarrollo, con lo que no puedo dar más información, pero si puedo decir que está desarrollado específicamente teniendo en cuenta las características de la nueva generación

BURNOUT: REVENGE

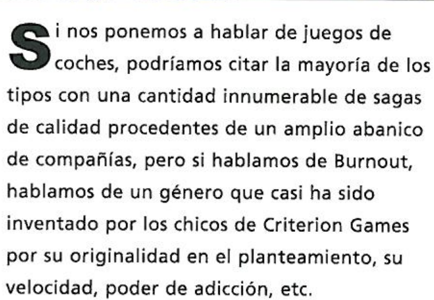
Aunque parezca imposible, Burnout vuelve más agresivo y destructivo que nunca, con unas carreras frenéticas que no nos dejaran ni un segundo para respirar







Por Xcast



Si nos ponemos a hablar de juegos de coches, podríamos citar la mayoría de los tipos con una cantidad innumerable de sagas de calidad procedentes de un amplio abanico de compañías, pero si hablamos de Burnout, hablamos de un género que casi ha sido inventado por los chicos de Criterion Games por su originalidad en el planteamiento, su velocidad, poder de adicción, etc.

Y es que han conseguido algo que sólo los más grandes logran... Si en algún momento llegara a salir un título de conducción del estilo y alguien preguntara de qué tipo es, seguro que la mayor parte de la gente respondería "de tipo Burnout".

Conseguir esto es tan difícil como que sólo juegos como por ejemplo el mítico Doom consiguió eso en su día además de otro par de juegos contados.

Bueno, vamos a lo que vamos. Si eres de aquellos a los que le gustó la primera parte de Burnout, alucinó con la segunda y se quedó boquiabierto de lo que llegó a ser en la tercera, no te puedes perder esta última entrega. Nada más que te pongas a jugar quedarás irremediablemente enganchado a la pantalla durante horas por su tremendo poder adictivo y sus jugosas novedades.

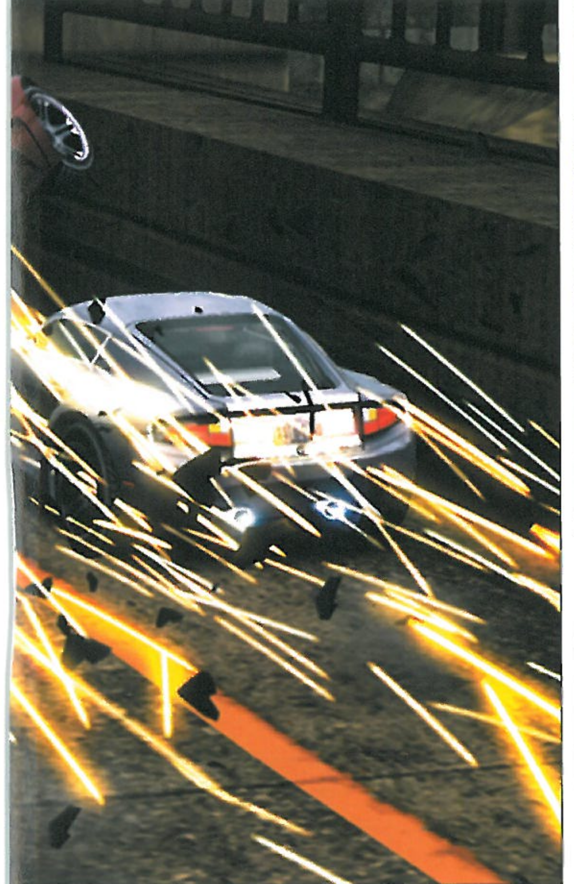
En primer lugar hay que decir que el juego es incluso más rápido que su predecesor si es que es posible, la sensación de velocidad es única y lo mejor de todo es que pese a ir todo tan sumamente rápido, tiene una jugabilidad también impresionante.

¿Recordáis que hasta ahora cada vez que chocabas con un vehículo que no fuera un corredor tenías un accidente y perdías unos valiosos segundos? Pues esto se ha acabado, a partir de ahora podréis golpear a todo lo que se ponga en vuestro camino sin sufrir aparatosos accidentes...

Eso sí, pobre del que se os cruce por el camino, acabará estampado en cualquier sitio. Si os dais cuenta, este va a ser un factor muy importante además de espectacular, ya que cualquier coche que circule por el juego puede usarse como un arma para hacer chocar a tus oponentes.

Pero no todo iban a ser facilidades, ¿no? Puede ser muy bonito ir haciendo chocar a todos los coches, pero si nos pasamos de la raya esto hará que vayamos perdiendo veloci-

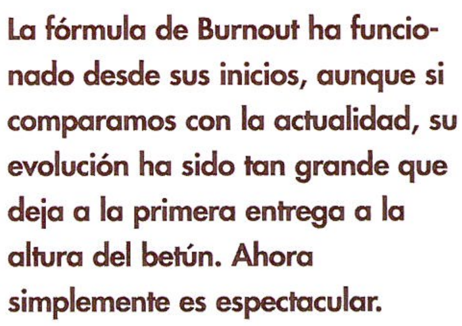
Cuando se cumple el 60 aniversario de la rendición nazi y el final de la Segunda Guerra Mundial, es un buen momento para revivir el infierno europeo







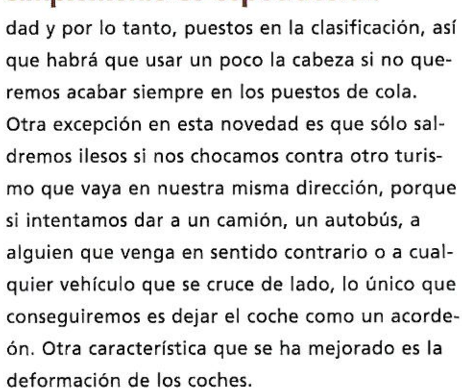








La fórmula de Burnout ha funcionado desde sus inicios, aunque si comparamos con la actualidad, su evolución ha sido tan grande que deja a la primera entrega a la altura del betún. Ahora simplemente es espectacular.



dad y por lo tanto, puestos en la clasificación, así que habrá que usar un poco la cabeza si no queremos acabar siempre en los puestos de cola. Otra excepción en esta novedad es que sólo saldremos ilesos si nos chocamos contra otro turismo que vaya en nuestra misma dirección, porque si intentamos dar a un camión, un autobús, a alguien que venga en sentido contrario o a cualquier vehículo que se cruce de lado, lo único que conseguiremos es dejar el coche como un acordeón. Otra característica que se ha mejorado es la deformación de los coches.

Si os parece que antes ya acababan hechos papilla, ahora vais a alucinar... Se ha conseguido que los vehículos queden hasta 3 veces más siniestrados que en la anterior entrega, por lo









tanto los destrozos pueden dejarlos hechos chatarra pura.

Hasta ahora cuando elegíamos una carrera cualquiera siempre teníamos un circuito determinado como es normal.

Pues bien, ahora tendremos caminos alternativos según nuestra habilidad al volante, a los que sólo llegaremos si conseguimos coger unas rampas estratégicamente situadas, haciendo la experiencia aún más alucinante y los circuitos más variados. Siempre cuando acabemos una carrera, nos saldrá un medidor de venganza que se llenará más o menos según la cantidad de destrozos que hemos hecho y como hemos corrido, pero no de cualquier forma, sino con calidad. Este medidor promete, seguramente nos hará picarnos aún más hasta conseguir una buena puntuación. Otras características de Burnout: Revenge inéditas hasta ahora están en el modo "crash", en el cual ahora conseguiremos más puntos según nuestra habilidad al volante, no como antes que casi siempre era salir disparado y chocar contra el primer grupo de coches que se nos ponía a la vista.

Ahora estará dividido en zonas con rampas preparadas para poder ir a una segunda zona si llegamos a ellas con la suficiente velocidad y esquivamos el tráfico que nos bloquee el paso, e incluso a una tercera si nos lo curramos aún más consiguiendo así puntuaciones más altas. En este modo se podrá controlar hasta la explosión del coche, que según consigamos llenar más o menos una barra en unos segundos dando a los botones rápidamente, la explosión será más o menos potente creando el caos en la carretera.

Por si os siguen pareciendo pocas las novedades citadas hasta ahora, en esta ocasión los creadores han optado por situar los circuitos en lugares reales repartidos por 3 continentes, en ciudades tan dispares como pueden ser Detroit, Roma o Tokio.

Por último, los fanáticos del juego online también están de enhorabuena, podrán jugar hasta un máximo de 6 personas simultáneas a prácticamente todos los modos de juego que estén disponibles para 1 jugador, excepto alguno de ellos que no se incluirán por razones obvias de incompatibilidad con las partidas multijugador.

En resumen: todos los que hayáis disfrutado de las anteriores entregas o incluso si no las habéis probado pero os gustan los juegos de coches, no os podéis perder Burnout: Revenge, seguro que os volverá a sorprender, aunque parezca increíble.







ENCONTRARÁS MUCHO MÁS EN:
www.telelogo.tv



PASOS para hacer tu pedido

1º Averigua qué productos admite tu móvil. Visita www.telelogo.tv o bien envía COMPAXBM seguido de tu marca y modelo de móvil al 5511. (Ejemplo: COMPAXBM Nokia 3100)

2º Para recibir los productos multimedia, tu móvil tiene que estar bien configurado. Envía CONFIXBM al 5511 seguido de ".GPRS" o ".GSM" y tu operadora (Ejem: CONFIXBM.GPRS.AMENA)

3º Haz tu pedido siguiendo las instrucciones. Cuando llegue elige guardar, descargar o ir a, según el producto.



¡HA NACIDO UNA ESTRELLA!

¡LLEGA A TU MÓVIL EL MÁS GAMBERRO Y GRACIOSO ASNO!

Envía al 5511 "XBM." seguido de la imágen o tono (Ej: XBM.RDonkey)



203884 220805

MELODÍAS

	POLI	REAL
Donkey DJ - Mission Imposible (versión máquina)	PDonkeyDJ	RDonkeyDJ
Donkey DJ - Mission Imposible (versión rebuznos)	----------	RDonkey

Para bajarte el divertido vídeo, envía al 5511 "VIDEOXBM.700777"

ANIMACIONES EN COLOR

Envía al 5511 "XBM." seguido de la animación que quieras (Ejem: XBM.202472).



VÍDEOS

¡¡TENEMOS MÁS DE 1000 IMPACTANTES VÍDEOS!!

Envía al 5511 "VIDEOXBM." seguido del video (Ej: VIDEOXBM.700034)



También puedes enviar al 5511 el mensaje "VIDEOXBM." seguido de la categoría que quieras y cada vez recibirás un vídeo nuevo (Ejemplo: VIDEOXBM.DIBUJOS).

CATEGORÍAS: TELEVISIÓN · DEPORTES · DIBUJOS · TOROS · ACCIDENTES · ANIMALES · CASEROS · XXX



TEMAS

¡¡DALE UN NUEVO LOOK A TU MÓVIL!!

UN TEMA ES UN CAMBIO DE LOOK EN LA PANTALLA DE TU MÓVIL. ELIGE EL TEMA QUE MÁS TE GUSTE Y SE TE PERSONALIZARÁN LOS FONDOS E ICONOS. ¡PODRÁS CAMBIAR DE TEMA LAS VECES QUE QUIERAS!



Envía al 5511 "TEMAXBM." seguido del tema (Ejemplo: TEMAXBM.Vamskull)





Envía al 5511 "JUEGOXBM." seguido de la clave(recuadro azul) del juego que te quieras descargar (Ejemplo: JUEGOXBM.Cocos).

1 Baron Rojo ¡NUEVO! — Lucha en la piel del mejor aviador de todos los tiempos. **Baron**

2 Speed Wars ¡NUEVO! — Compite con tu vaina a velocidad de vértigo en 8 circuitos. **Wars**

3 Arkanoid 3000 ¡NUEVO! — Destruye a los Blockers invasores y salva a la Tierra. **Arkanoid**

4 Supersimon ¡NUEVO! — ¿Eres capaz de repetir lo que Simón dice? Ponte a prueba. **Simon**



5 Pinball classic — La máquina de bolas de los bares ahora en tu móvil. **Pinball**



6 Reversi — Convierte las fichas de tu rival a tu color y ganarás. **Reversi**



7 Bubble Crash — Elimina las burbujas antes de que te aplasten. **Bubble**



8 Maxi Strip Poker — Desnuda a explosivas modelos jugando al poker. **Maxipoker**



9 Multrix — Combina las piezas de colores que van cayendo. **Multrix**



10 Zampacocos — Divertida versión del come cocos de siempre. **Cocos**



11 Ahorcado — Adivina la palabra oculta y evita ser ahorcado. **Ahorcado**



12 Space Invasion — El mata-marcianos clásico, pero más divertido. **Invasion**



13 Bomba Navarro — Conviértete en una bomba del baloncesto mundial. **Navarro**



14 Royal Solitaire — ¿Cansado del típico solitario? Prueba este ¡Te viciarás! **Soli**



15 Tora Tora — Lucha como un piloto japonés en Pearl Harbor. **Tora**

16 Troya — Conviértete en Aquiles y lucha en una batalla épica. **Troya**





Motorola V300, V500, V525, V600: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 13, 15 y 16 Motorola C370, C450, C550: 10, 13, 14, 15 y 16 Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250: Todos Sharp GX15, GX20 y GX30: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11 y 16 Siemens C60, M55, MC60, S55 y SL55: 5, 6, 9, 10, 11, 14, 15 y 16 Sagem MYV65: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 13 y 16 Sony Ericsson T610, T630 y Z600: Todos menos el 8



Envía al 5511 el mensaje "XBM." seguido del tono que quieras (Ej: XBM.302472).

Lo + oído

POLI	REAL	
321888	341105	La tortura
321967	341266	Zapatillas
321955	341239	Nada fue un error
321891	341094	Caminando por la vida
321872	341074	La Camisa Negra
321952	341218	Don't Phunk With My Heart
322023	341256	Ojos de Cielo
321878	341185	Welcome to my life
321817	341056	Jamas me fui
321837	340851	Stand my ground

Lo + descargado

POLI	REAL	
321546	340596	Antes muerta que...
321985	341182	Devuelveme la vida
320356	340126	Piratas del Caribe
320182	340522	Star Wars (El Imperio)
320195	340530	La pantera rosa
321381	340397	Blade
321656	340747	Baila Morena
321763	340920	Perdóname
320012	340304	Mission Impossible
320978	340300	Con la Luna llena

Lo + nuevo

POLI	REAL	
322026	341237	Maldito
322030	341241	Yo te haria una casita
322031	341245	Yo naci orishas
322021	341253	Gloria Bendita
322022	341255	Despiértame
322025	341258	Volverás
322027	341259	Las palabritas
321983	341270	Desde mi barrio
322011	341199	Bend and Break
321816	341055	Tangled up in me

Reggaeton

POLI	REAL	
321651	340751	Dile
321812	341051	Pobre diabla
320465	340095	Dale don dale
321733	340895	Provocándome
321656	340747	Baila Morena
321734	340864	Palante
321802	341042	Gasolina
321803	341043	Hasta cuando
321757	340936	Me voy pal party
320332	------	Papi Chulo - Lorna

Pop & Rock nacional

POLI	REAL	
321798	341039	Siempre me quedará
321800	341041	Tenemos que hablar
321811	341050	Yo lo que quiero
321812	341051	Pobre diabla
321605	340658	Es Mi Soledad
321669	340846	Nunca volverá
321786	341023	Brujería
321678	340854	Tatuaje
321650	340750	Con mis manos
321750	340923	Al olvido

Internacional

POLI	REAL	
321799	341037	Get Down On It
321806	341045	Far Above The Clouds
321585	340632	Welcome to my truth
321647	340700	If Theres Any Justice
321644	340704	I'll Stand By You
321626	340686	Lose My Breath
321762	340949	Club Kung Fu
321595	340641	Let me show you the way
321540	340609	Everybodys changing
321590	340636	Just lose it

Éxitos latinos

POLI	REAL	
320942	340277	Suavemente
320943	340088	Obsesión
320945	340869	La negra tiene tumbao
321140	340105	Golosa
321155	340124	Se Me Va La Vida
321383	340091	Maria Caipirinha
321393	340108	Tinto de verano
321940	340461	El Baile de la Ola
321803	341043	Hasta cuando
321553	340604	Sambadream

Cine y TV

POLI	REAL	
321731	340875	CSI Las Vegas
321269	340343	Aquí no hay quien viva
320045	340276	El Padrino
320016	340132	Los Simpsons
320389	340280	Los Serrano
320036	340267	Braveheart
320156	340309	Pulp fiction
320024	340387	Gladiator
320086	340287	James Bond
320087	340915	El último mohicano

Himnos de fútbol

POLI	REAL	
320130	340130	Barcelona
320148	340286	Real Madrid
320151	340283	At. de Madrid
320347	340284	Valencia
320209	340285	Deportivo
320462	340437	Alavés
320463	340441	Real Sociedad
320834	340443	Villarreal
320207	340444	Athletic Bilbao
321554	340605	Sevilla

Lo + real

¡Qué pasa neeeen!

FRASES

341093	Qué pasa neeeeeeng
341088	Esa Fiesta Neng
341217	Coge el telefono Nen
341091	Pluma Gay
340979	La Mochilaah - Pocholo

EFECTOS VARIOS

340043	Puerta vieja	340045	Taladro
340029	Cadena WC	340039	Karateca
340036	Fórmula 1	340040	Laser
340488	Explosión	340032	Cuco
340037	Helicoptero	340042	Policia

ANIMALES

340020	Perro	340010	Gallo
340014	Jaguar	340006	Canario
340015	León	340019	Pavo
340021	Vaca	340016	Lobo
340004	Burro	340011	Gato

POLIFÓNICAS: Móviles que tengan MMS y que permitan descargas WAP. REALES: Nokia: 3200, 3300, 3600, 3620, 3650, 6230, 6810, 6820, 7200, 7600, 7650, 7700 y N-Gage Motorola: V300, V525, V600, T720, T720i Sharp: GX20 Panasonic: X70 Siemens: SX1, S55 Sony Ericsson: P800, T610, Z600, T200, T300, T68i Sagem: myX-5m, myV-65 Alcatel: 535, 735 ANIMACIONES: Móviles con MMS y que permitan descargas vía WAP. VÍDEOS: Nokia: 7650, 3650 3650i, 3660, 6600 y N-Gage Siemens: SX1 Sony Ericsson: P800 y P900 TEMAS: Nokia 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 6220, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, 7650, N70, N90, N91 y N-GAGE Motorola C381 / C386 C381p. C650, V180 / V185, V188, V220, V226, A845, A630, A835, C698p, C975, C980, E375, E398, E550 / V535, V3, V300 / V500 / V600 Series, V400 / V303p, V501 / V545, V550 / V551 / V555, V620 / V600i, V635, V80, V980

Costes (IVA no incluído): 806: 1'3 €/min - SMS: 1'2 €. Apartado de correos 156 de CASTELLÓN. info@telelogo.net SGAERMV&M/516/12/9018 (Los tonos reales son versiones del original

RAINBOW SIX LOCKDOWN

La acción táctica sigue en la cresta de la ola, el agente Chávez y su equipo se preparan para una nueva misión que podría acabar con sus vidas.





Por Xboxfever

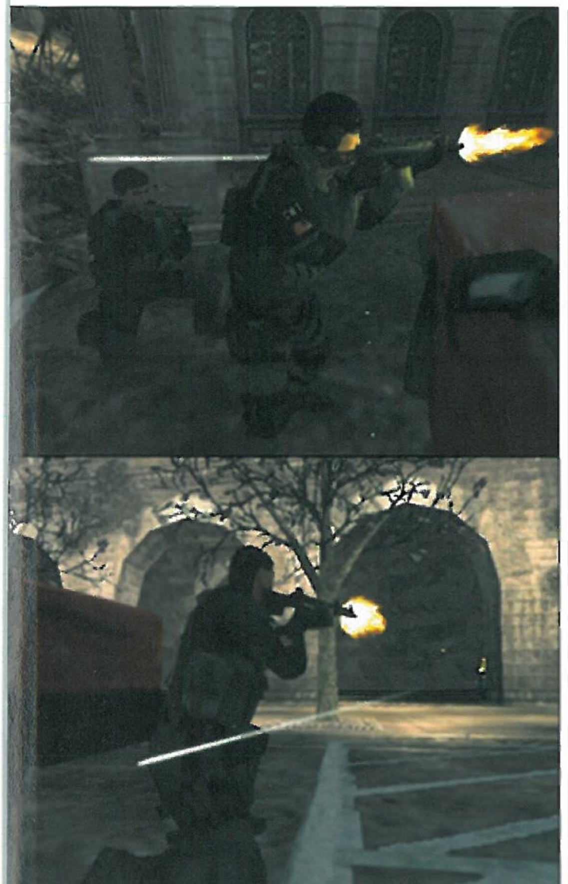
Es difícil saber las verdaderas razones del éxito de Rainbow Six 3 hace ya un par de años. Sus gráficos eran solo aceptables, el sonido cumplía su labor y poco más. Probablemente fue porque supo fundir la acción y la estrategia de una manera adecuada, consiguiendo un ritmo de juego intenso y un nivel de diversión muy elevado, el resultado obtenido fue más que satisfactorio y por eso al anunciar hace unos meses la continuación directa de esa tercera entrega el revuelvo causado superó las expectativas de la propia Ubi Soft, que tomó la difícil decisión de retrasar el lanzamiento de Lockdown para que cumpliera con lo esperado por los aficionados. En esta ocasión el peligro para la humanidad que los chicos del Team Rainbow deben evitar toma la forma de un mortal virus desarrollado por un grupo terrorista llamado GLF que pretende liberar la enfermedad en una reunión de naciones unidas celebrada en España, donde se desarrollarán algunas misiones. También visitaremos Sudáfrica, Escocia u Holanda. Como novedad podremos elegir disfrutar del modo historia como el francotirador Dieter Weber, cubriendo los pasos de Chávez y el resto del equipo Rainbow con nuestro rifle de precisión. Por supuesto también tendremos la posibilidad de encarnar al líder del equipo y dar órdenes a nuestros compañeros como siempre hemos podido hacer en anteriores entregas.

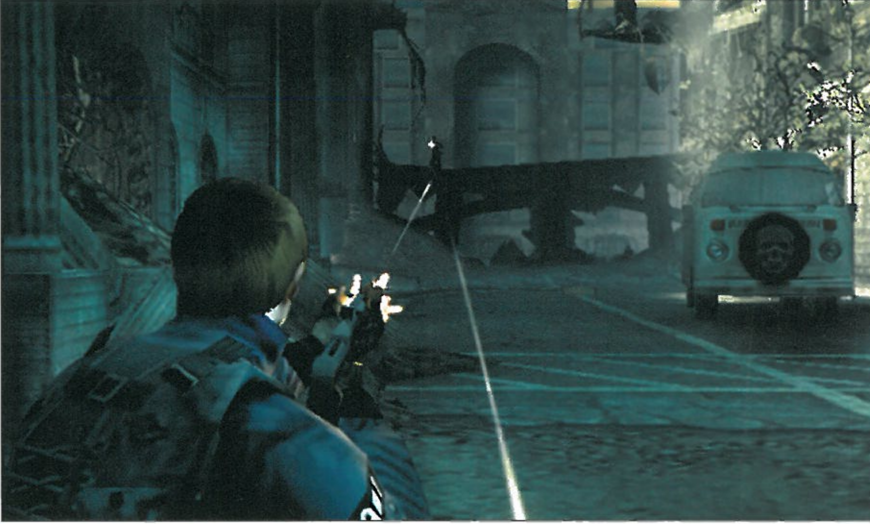
Los cambios vendrían en la parte jugable y en el aspecto gráfico. En la parte jugable la gente de Red Storm ha hecho evolucionar el juego hacia un arcade. No es que podamos pasar por un nivel corriendo y disparando, sino que simplemente será menos común morir por un disparo realizado por un enemigos que no hemos visto.

Por otro lado el cambio gráfico es más que obvio, con un trabajo en texturas y efectos muy claro que convierte a RS: Lockdown en un juego mucho más bonito de ver. Eso sí, que nadie espere la brillantez de un Splinter Cell porque quedará decepcionado. Además, en la versión que tenemos en nuestro poder, aún hay algunos fallos de bulto, pero hay tiempo para mejorarlos.

Por otro lado tenemos el modo multijugador, que ha mejorado con un modo para cooperativo para dos jugadores a pantalla

Midway comenzó a ganarse de nuevo nuestro respeto con The Suffering, un survival horror genial, que llega ahora con una segunda entrega a la altura.









partida o cuatro a través de Xbox Live en las misiones de la historia principal. Además en los modo de enfrentamiento se ha introducido una novedad importante, clases de soldado, permitiendo que cada usuario se especialice en una de estas cuatro variables: Comando, ingeniero, médico y operaciones especiales, con características únicas, haciendo así necesaria la cooperación de todos los integrantes del equipo para vencer en las intensas batallas que permitirán 16 jugadores simultáneos para todos los modos de juego, que son: supervivencia por equipos, tirador preciso, conquista (dominar ciertos puntos del mapa) y recuperación (una variante de capturar la bandera).

P.E.C Mode

Estas siglas responden a Persistent Elite Creation Mode, que consiste en que cuando participemos en una partida con ello activo nuestros datos se guardarán en los servidores e iremos ganando experiencia, lo que mejorará las habilidades de la clase de soldado que hayamos elegido, haciendo que las características de nuestro perfil se amolden a nuestro estilo de juego. Además permite una total personalización de nuestro personaje, permitiendo cambiarle casi cualquier aspecto imaginable para hacerle único. En las partidas en las que este modo esté desactivado nos encontraremos con unas partidas similares a lo visto en las anteriores entregas, Rainbow Six 3 y Black Arrow.

Tom Clancy vuelve por sus fueros haciéndose ya un habitual en este género en Xbox. Si nada lo impide estaremos ante el mejor exponente de la acción táctica que sea publicado en nuestra consola.



MOTO GP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

El mundial de motociclismo entra en su parte más interesante del calendario justo a tiempo para la nueva entrega del simulador en Xbox.



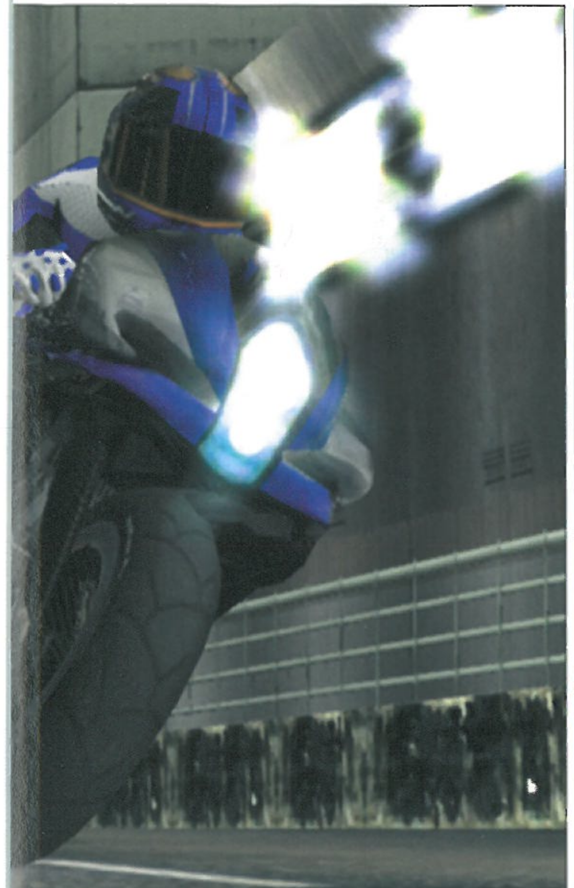


Por Xboxfever

Sabemos que las ganas de catar este juego son proporcionales a las posibilidades de Rossi de ganar otra vez el mundial de Moto GP y por eso hemos decidido que, a pesar de haber ofrecido el pasado mes un interesante avance de este mismo juego hay novedades más que suficientes que justifiquen una nueva puesta al día. El principal cambio en este tiempo es que al fin tenemos una Beta final, tan avanzada que ya está doblada a nuestro idioma, de la esperada tercera entrega simulador de motociclismo exclusivo (en cuanto a videoconsolas se refiere) para Xbox. Y las impresiones no podían ser mejores. A la vista de la excepcional entrega anterior se nos antojó difícil superar lo mostrado. Pero los chicos de Climax lo están consiguiendo. Los escenarios están más detallados, los pilotos más definidos y la velocidad aún más frenética. Y es que una de las principales ventajas de la versión del campeonato del mundo de motociclismo desarrollada por Climax ha sido el apartado técnico, que lleva casi al límite las posibilidades de una máquina como Xbox. Esta entrega no será distinta y dejará con la boca abierta a todos aquellos fanáticos del "otro" juego de motos de la "otra" consola.

Como en anteriores entregas y muy a pesar de los aficionados la licencia es de la categoría reina solamente y además de la temporada pasada, con lo que los circuitos y pilotos así como los videos son del año 2004. Un severo varapalo que se ve compensado por los ya conocidos valores jugables que entrega tras entrega va exhibiendo y que es donde menos variaciones encontraremos. Si acaso podemos apuntar cierto refinamiento en el control, haciéndose algo más complicado para el neófito si cabe pero mucho más satisfactorio a todos los niveles. Pero estas no son las novedades justifican la nueva entrega, sino que estas vienen por parte de un nuevo modo de juego que nos lleva a escoger una moto de calle y competir por circuitos urbanos mientras ganamos dinero y compramos piezas con las que convertirnos en unos rivales a tener en cuenta en las carreras por las estrechas calles de las 16 ciudades que conforman el plantel de circuitos de este modo extreme. Está dividido en 3 categorías, por cilindrada: 600, 800 y 1200. Un agradable intento de

Xbox también cuenta con una buena saga de juegos dedicadso al mundo de las dos ruedas, no os vayaís a pensar.









lavar de cara a la saga pero algo escaso en líneas generales, sobre todo si no disponemos de Xbox Live, que será donde se muestre el verdadero trabajo del estudio. Empezando por el interesantísimo modo comentarista, que permite narrar la carrera cual presentador televisivo, mientras nos escuchan los jugadores en carrera. También podremos jugar al modo carrera a través de Xbox Live, de una manera similar a lo visto en Forza Motorsport pero mejor implementado en la mecánica de juego. Además el propio avance de la comunidad Xbox Live permitirá sorprender a los jugadores con algunas características sorprendentes que aún no se pueden anunciar de manera oficial.

Vive el motociclismo

La saga que nos ocupa siempre ha tratado de reproducir fielmente cada uno de los detalles que rodean al mundo del motociclismo. Lamentablemente siempre llega con un año de retraso, con lo que los pilotos y circuitos incluidos son los que podíamos ver por la televisión hace exactamente un año. El lado bueno de esto es que de este modo permite incluir una mayor cantidad de material extra para los fanáticos de este deporte y una mayor verosimilitud en cuanto a comportamiento de la I.A. de los corredores y sus características individuales. En videojuegos los aficionados a las motos se dividen en dos, los que saben elegir siempre escogen Moto GP 3.

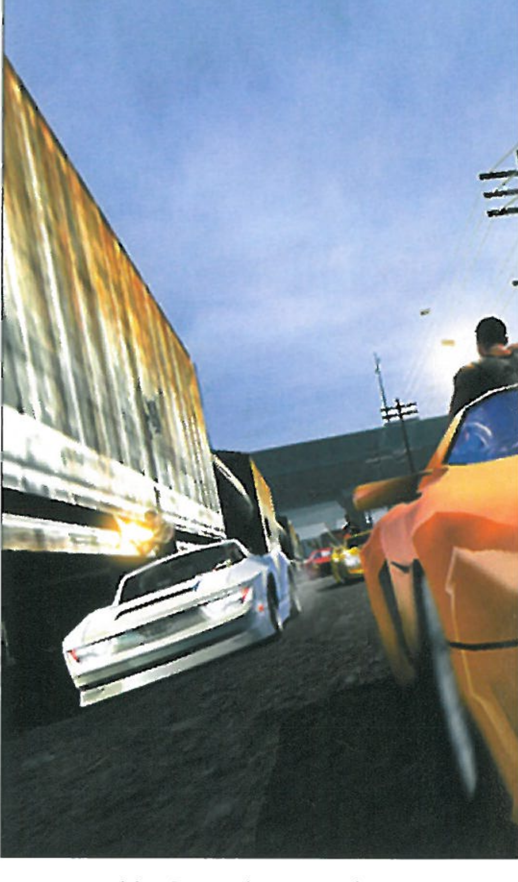
No confundir con la versión para PS2 realizada por Nazco, este juego desarrollado originalmente por Climax y lanzado poco después del lanzamiento en nuestro país de la consola ha ido ganando adeptos conforme ha ido pasando el tiempo.



187 RIDE OR DIE

Lo hemos probado alguna vez y siempre suena raro, pero 187 Ride or Die parece haber encontrado el equilibrio entre una conducción agresiva a más no poder y el control de un segundo personaje que balee al primero que pase a su lado.

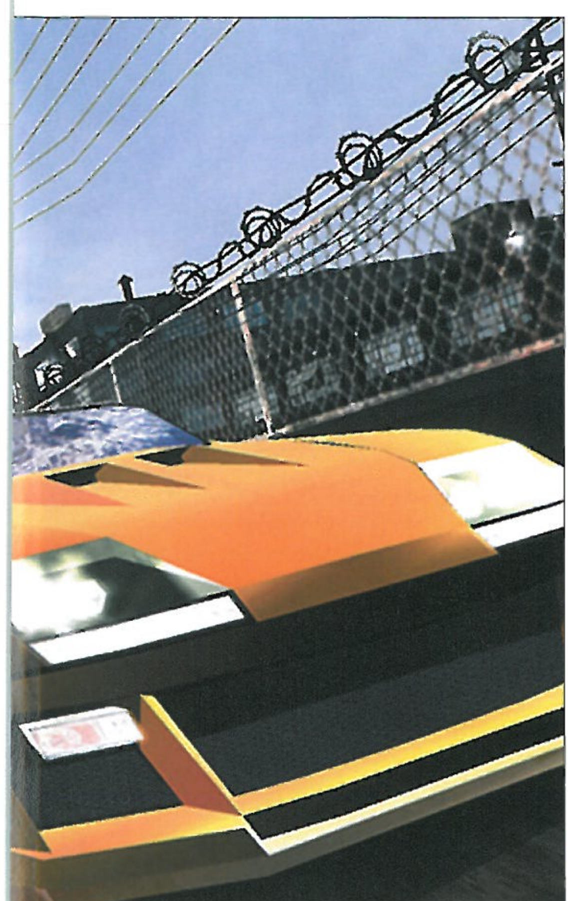




Por Xboxfever

Un coche atraviesa la ciudad a toda velocidad en mitad de la noche... esto no es nuevo en el género de los videojuegos. Need For Speed Underground, Midnight Club, incluso a ratos BurnOut... sin embargo, 187 Ride or Die no tiene nada que ver con cambiar piezas a nuestro coche o ganar carreras callejeras por un puñado de pasta. En el juego de Ubisoft, previsto para ser lanzado hace un par de meses, pero que luego se retrasó, lo importante es llegar a salvo, escapar de la policía, acabar con gente de la banda rival que trata de huir en otro coche. 187 Ride or Die nos pone al volante de un vehículo a toda velocidad con un control sencillo que sólo se complica debido al intenso tráfico y la poca colaboración de los adversarios. Todo se eleva a un estadio más de complicación poco habitual en juegos en los que nuestro coche anda a toda velocidad que es debido a que por la ventanilla del copiloto podremos ver aparecer un arma. Aunque al principio sólo contemos con una pistola, podremos ir mejorando nuestro arsenal con un rifle y más adelante una automática. Pero, ¿cómo es eso de correr, escapar y disparar a la vez? En cuestión de controles no resulta excesivamente complejo debido a que la mayor parte de la conducción se limita a acelerar, frenar, hacer alguna derrapada para coger mejor las curvas y controlar la dirección del coche para ir esquivando rivales. Y el tema de la "puntería" está solucionado con un sistema de autoapuntado que hace que nuestro copiloto se centre en los vehículos "peligrosos" que tengamos relativamente cerca con lo que nunca perderemos la perspectiva de la conducción por mucho que tengamos que presionar X o B en función de si tenemos que disparar a un coche que llevamos delante o detrás respectivamente. Con un sistema de control sencillo, la jugabilidad sólo se resiente porque estamos acostumbrándonos cada vez más a circuitos abiertos en este tipo de juegos, mientras que 187 Ride or Die nos ofrece pistas en las que sí, de vez en cuando aparece algún atajo, pero está muy delimitado el camino de antemano. En el otro lado, algo que hace que 187 Ride or Die nos enganche, al

Velocidad, olor a gasolina y cientos de armas para causar la mayor destrucción posbile a nuestro paso. Sugerente.







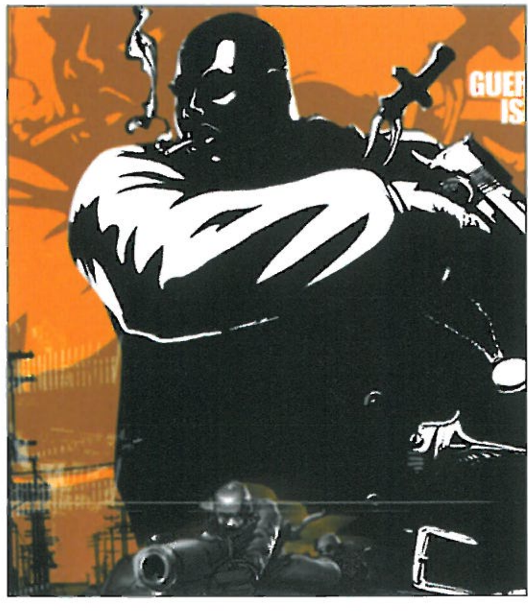


menos hasta el día de su lanzamiento que nos permita ver qué tal funciona el invento, es el apartado de Xbox Live que nos dejará competir por las calles conduciendo y disparando al mismo tiempo. No ofrece posibilidades de partidas masivas, peor sí lo suficientemente atractivas para pegarnos a la tele un rato. Su modalidad multijugador, en la que incluso contaremos con un modo cooperativo también hace que los otros modos tengan más posibilidades: historia y partida rápida. Si tenemos que hacer por fuerza un comentario técnico se lo dedicaremos en exclusiva al apartado gráfico en el que el juego ha superado nuestras expectativas gracias a una serie de filtros de luz que lo hacen todo mucho más suave, algunos efectos lumínicos, que en ocasiones se pasan de vueltas, pero que en otras están perfectos, pero sobre todo por la cantidad de daños que sufre el coche en carrera. Un detalle muy valioso para un juego muy normal.

Yo quiero ser como BurnOut

Gran cantidad de juegos que se desarrollan sobre un circuito de asfalto y cuyos vehículos van a toda velocidad sin aparentar llevar frenos, suelen querer parecerse a BurnOut. 187 Ride or Die lo intenta hasta la saciedad con una serie de características propias del juego de Criterion como son: tráfico intensísimo sobre la calzada, aunque no hemos podido comprobar que se mueva con tanta independencia y autonomía como en aquel; adelantamientos vertiginosos, a pesar de la velocidad que llevemos y que pasemos muy muy cerca de los otros coches la mayor parte de las veces pasaremos, auque los otros coches no parezcan dejar mucho hueco por donde adelantar; sensación de velocidad, si bien este aspecto decae un poco en 187 Ride or Die ya que la exageración en los efectos de luces y de difuminado lo asemejan más a una sensación de trasfiguración que a un efecto de velocidad clásico. Sólo Midnight Club 3 ofrecía algo parecido, pero los recursos eran infinitamente mayores. No es BurnOut, ni se acerca, pero hasta que llegue BurnOut 4: Revenge, a muchos les matará el gusanillo.

Su sistema de control sencillo hace que la jugabilidad sólo se resienta al no contar con circuitos abiertos que permitan una mayor libertad de movimientos a los vehículos y a la historia que sería mucho más creíble.



BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE

Capcom nos enseña su particular visión sobre los juegos de acción al más puro estilo Grand Theft Auto, salvando las distancias



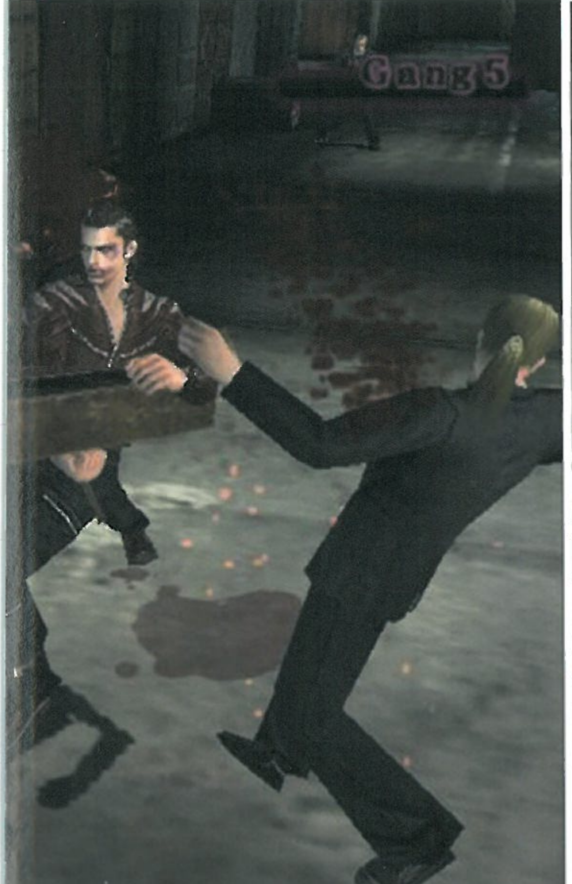


Por Jetulio

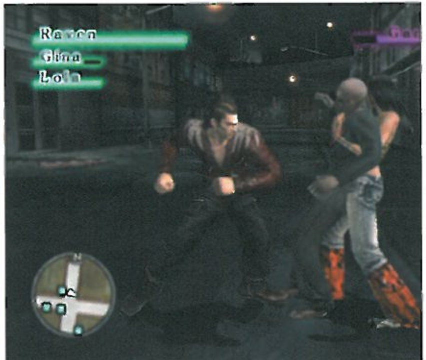
El Estudio 1 de Capcom, al frente del cual está Tetsuya Minami, está ultimando el lanzamiento de un curioso Beat'em up que mezcla los juegos de acción, de lucha, el rol y hasta los títulos con libertad de acción al estilo GTA. Pero, como hemos podido comprobar, Beat Down no es nada de todo eso, aunque toma elementos y conceptos de todos. El juego nos coloca en una oscura ciudad, llamada Las Sombras, dominada por varios cartel de la droga y nosotros no somos más que un esbirro que trabaja para uno de los más poderosos (en realidad tenemos a nuestra disposición cinco personajes, pero de eso ya hablaremos luego). Pero en una de nuestras misiones de trabajos, los cinco caemos en una trampa organizada por nuestro propio jefe y protector, el señor Zannetti. Una estudiada traición que pretendía quitarnos de en medio, pero que, lógicamente no triunfará. En medio del combate, los cinco se separan para tener alguna psibilidad de sobrevivir a la trampa. A partir de ahí se convierten en fugitivos, buscados en las calles por todos: los miembros de las bandas rivales y sus propios compañeros. Y en la mente de cada uno de ellos sólo hay espacio para la venganza. En nuestro grupo podemos elegir meternos en la piel de cualquiera de sus cinco miembros: Raven, un joven rebelde cuya única distracción es la lucha cuerpo a cuerpo; Jason G, un huérfano cuya mayor habilidad es la lucha diaria para sobrevivir; Gina, una bella asesina con una gran sed de venganza; Lola, una letal excombatiente paramilitar sudamericana y Aaron, un hijo bastardo del propio Zanetti. Cuando elijamos a uno de ellos, viviremos su particular historia de venganza y destrucción.

Una vez elegido personaje, comenzaremos a movernos por las calles de Las Sombras, habituándonos a nuestro aspecto y movimiento.

Como el juego está muy encaminado a la lucha, cada 100 metros una panda de matones nos asaltará y tendremos que dar cuenta de ellos. En esos momentos, podemos tirar de un gran catálogo de golpes y combos para quitarnos de en medio a nuestros adversarios. También podemos hacernos con armas de todo tipo, o utilizar cualquier objeto para usarlo como un arma. En estos momentos,







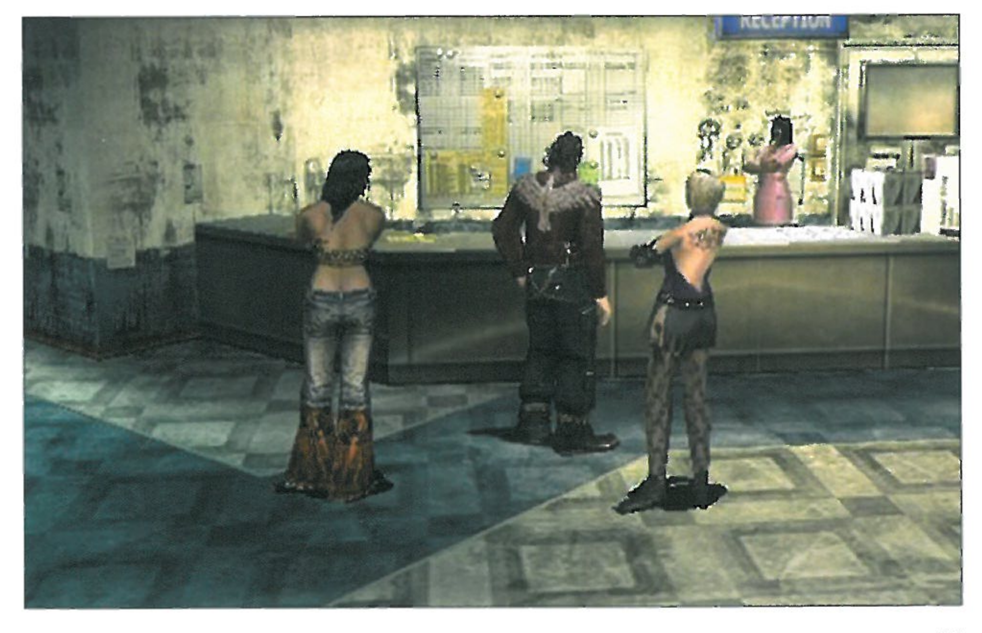


manejaremos a nuestro personaje desde una perspectiva en tercera persona, como si se tratara de cualquier beat'em up convencional. Lo que ocurre es que, en muchas ocasiones nos encontraremos con enemigos de mayor entidad y el juego pasará a convertirse en un título de lucha, con una cámara lateral y las típicas barras de energía bajo los nombres de ambos personajes. Aquí podemos usar todos los movimientos, golpes y combos que hayamos aprendido o adquirido a buen precio durante las fases de acción.

El juego nos da una cierta libertad para recorrer los diferentes barrios de la ciudad (a pie, que esto no es GTA) aunque también es verdad que iremos un poco teledirigidos guiados por los objetivos que parpadean sobre el mapa y que hacen que la historia avance.

Otro elemento muy importante es que nuestro personaje irá creciendo como luchador, con una serie de niveles de habilidad y fuerza como si se tratara de un juego de rol. También podemos portar objetos, cambiar nuestras ropas y nuestro aspecto físico, ect. Un misto de elementos de varios géneros para adornar un original beat'em up con mcuhos toques de juego de lucha. El juego también cuenta con modos multijugador, donde se podrá dar mucha cancha a sus opciones como juego de lucha pero en el que también aparecerá un modo cooperativo.

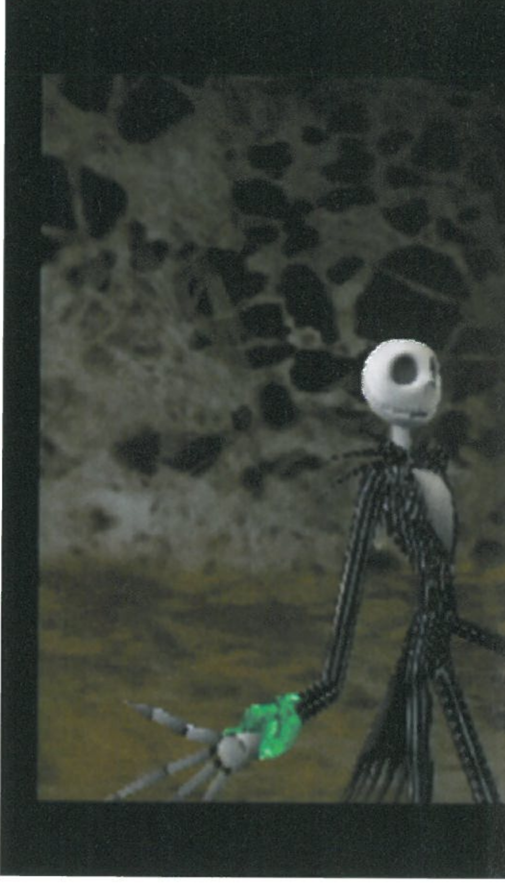
Un juego de acción muy especial donde los combates cuerpo a cuerpo se llevan todo el protagonismo y en el que tenemos total libertad de movimientos



PESADILLA ANTES DE NAVIDAD: LA VENGANZA DE OOGIE

La genial película de animación de Tim Burton tiene su continuación en este divertido juego que ha desarrollado Capcom. Vuelve a la ciudad de Halloween.





Por Jetulio

Hace ya unos cuantos años, allá por 1993, el director Tim Burton consiguió que Disney produjera su proyecto de película de animación que guardaba desde hacía más de una década. Este proyecto, generado animando pequeños muñecos de 'plastilina', se llamó 'Pesadilla Antes de Navidad' y está considerada una película de culto para muchos aficionados del género o para los amantes del cine de Burton. Pero lo que es realmente sorprendente es que el videojuego basado en aquella película llegue al mercado 12 años después de su estreno, lo que deja claro que el título no se beneficiará del tirón taquillero ni de la promoción del film. Sin embargo, habrá que reconocer que nunca es tarde si nos encontramos ante un buen juego, y si además está basado en el original universo de la película de Tim Burton, merece toda nuestra atención.

En la película original, conocimos las peripecias de los habitantes de Ciudad Halloween, una ciudad donde viven aquellas criaturas encargadas de preparar esta festividad cada año. Y de entre todos sus curiosos y horripilantes habitantes, destaca el verdadero rey de Halloween, el personaje más empeñado, año tras año, en conseguir una fiesta realmente tenebrosa: el genial Jack Skellington. En la película, Jack, aburrido de su fiesta, decide cambiar un poco su rutina y sustituir a Papá Noel en los preparativos de la fiesta de Navidad, con un resultado realmente desastroso. Afortunadamente, se da cuenta de su error y consigue arreglar las cosas antes de que termine el período navideño.

El título que ahora nos presenta Capcom supone la continuación de aquel argumento, y comienza con el regreso de Jack a Ciudad Halloween. La ciudad y todos sus habitantes son los mismos que pudimos ver en la película y la genial banda sonora del film también acompaña al juego. Nosotros tendremos que manejar a Jack, que deberá enfrentarse de nuevo contra el malvado Oogie, ese enorme saco repleto de repugnantes bichos, que quiere vengarse de la derrota sufrida tras el fallido secuestro de Papá Noel. Así, nada más llegar a Ciudad Halloween ya tendremos que enfrentarnos a los esbirros de Oogie. Para ello, Jack cuenta con uno de los últimos inventos del Doctor Flinkestein, una especie de moco flexi-

Los fans del film podrán disfrutar de una continuación coherente e interesante de las aventruas de Jack Skeleton.









ble adherido a su brazo derecho, que sirve como un arma muy versátil. Se puede utilizar para golpear a nuestros enemigos, para agarrarlos y lanzarlos muy lejos e, incluso, para superar diferentes plataformas.

El juego muestra un aspecto 3D realmente impresionante, cuidando hasta el más mínimo detalle de los personajes y lugares que aparecían en la película. Todo se muestra desde la típica cámara fija tan utilizada por los juegos nipones de acción. Generalmente el ángulo de visión elegido suele ser el más adecuado aunque, como siempre pasa con estas cámaras, en algunas ocasiones nos dejará vendidos en medio de una pelea con decenas de enemigos rodeándonos.

Juega en un musical

No hay que olvidar que Pesadilla Antes de Navidad también era, como toda película de Disney que se precie, un musical animado, donde sus personajes se ponían a cantar en medio de la acción. Este elemento también está presente en el juego y podremos disfrutar de algunos niveles donde los personajes interpretan algunas canciones. Generalmente, estos niveles nos colocarán en medio de una batalla con un jefe final de fase, donde se mezclarán los golpes convencionales y la resolución de puzzles con pasos de bailes de Jack al ritmo de la música. Así, como si se tratara de un juego de baile (donde tenemos que conseguir coordinar combinaciones de teclas del pad) Jack irá completando pasos de baile para ganar el combate.

El juego de Pesadilla Antes de Navidad mezcla acción, plataformas e, incluso, elementos sacadso de los jeugos de baile. Todo para crear una aventura tétrica y surrealista en la ciudad de Halloween creada por el genial Tim Burton



SNIPER ELITE

En 1945 cada soldado contaba contra la amenaza alemana, y más cuando hablamos de un letal francotirador entrenado para matar.





Por Xboxfever

En los momentos finales de la segunda guerra mundial hubo un grupo de soldados rusos sin los que no habría sido posible vencer en la batalla. Hablamos especialmente de ese selecto grupo de hombres y mujeres que se apostaban en cada esquina, manteniendo siempre una total tranquilidad para atacar con precisión quirúrgica a sus objetivos desde la seguridad de la distancia, los francotiradores. Hasta la fecha no hemos tenido la oportunidad de meternos en la piel de uno de estos especialistas. Si que hemos podido sentirnos como uno de ellos durante breves momentos en cualquiera de los anteriores intentos de recrear el segundo conflicto global, pero nunca exclusivamente como uno de ellos. Como soldado aliado nuestra misión consistirá en cumplir cada una de las 28 misiones ambientadas en Berlín, en la ofensiva final contra Hitler y compañía. Nuestros objetivos irán desde la eliminación objetiva de blancos estratégicos hasta el sabotaje, siempre teniendo en cuenta que nuestra vida depende de no ser descubiertos, puesto que estamos infiltrados en las filas del enemigo como un simple soldado alemán. Así pues la acción se desarrolla de un modo pausado, con cierta planificación de cada paso, donde el entorno es cambiante por los efectos de la batalla y donde cada metro es un paso más hacia la victoria. La IA acompaña y la sofisticación del sistema de disparo contribuye a aumentar la tensión que inunda este título, hasta la más mínima racha de viento podría estropear el disparo perfecto... Y es que en Rebellion se han tomado muy en serio que nos sintamos realmente como un francotirador, sobre todo en lo referente a las físicas de lo que nos rodea, desde las propias balas que disparamos, afectadas por el viento o la gravedad (a distancias superiores a 300 metros este es un factor muy relevante) hasta el mismo escenario y su progresiva destrucción. Además para reforzar esa sensación de realismo el grupo desarrollador ha intentando que cada palmo de terreno goce de un detalle más que aceptable.

Para ser justos hay que decir que su objetivo no ha sido alcanzado ya que Sniper Elite no es todo lo bonito que podría ser si fuera exclusivo para Xbox. Aún así nos mostrará unos escenarios interesantes y un modelado

Nunca un juego se había basado tanto y tan bien en el trabajo del francotirador de la Segunda Guerra Mundial.







de personajes aceptable donde lo mejor son las animaciones de nuestro protagonista, cosa fundamental por otro lado ya que para mejorar el ángulo de visión se ha tomado la vista en tercera persona para los momentos en que no estemos campeando.

De este modo nos encontramos con un peculiar título de acción bastante solvente que puede saciar nuestras ansias de disparar entre las cejas al jefe... Mejor hacérselo al propio Hitler, que realmente lo merece y que, por cierto, viene totalmente doblado al castellano.

Características Multijugador

Una de las características más interesantes de este juego es su modo multijugador, que nos permitirá compartir la aventura principal con otro amigo donde la palabra cooperación realmente tomará un cariz dramático.

Además también dispondrá de modalidades de juego a través de Xbox Live para hasta 8 jugadores en múltiples modo de juego donde la tensión podrá cortarse con cuchillo con lo que los enfermos del corazón deberían abstenerse pues peligra su integridad. Todos los escenarios multijugador tienen lugar en Berlín, cosa completamente lógica si tenemos en cuenta que la guerra está a punto de acabar y que el otro gran escenario para los francotiradores, Stalingrado, atrás queda en el tiempo (concre-

Casi sin hacer ruido llega un nuevo shooter ambientado en la segunda guerra mundial que, para variar, nos promete emoción acción y ciertas dosis de estrategia.



HÉROES DEL PACÍFICO

Convertirse en un héroe del Pacífico pasa por sobrevivir a las 26 misiones que conforman la campaña de la Aviación norteamericana durante la Segunda Guerra Mundial… pilotaje agresivo y un sólido apartado gráfico.





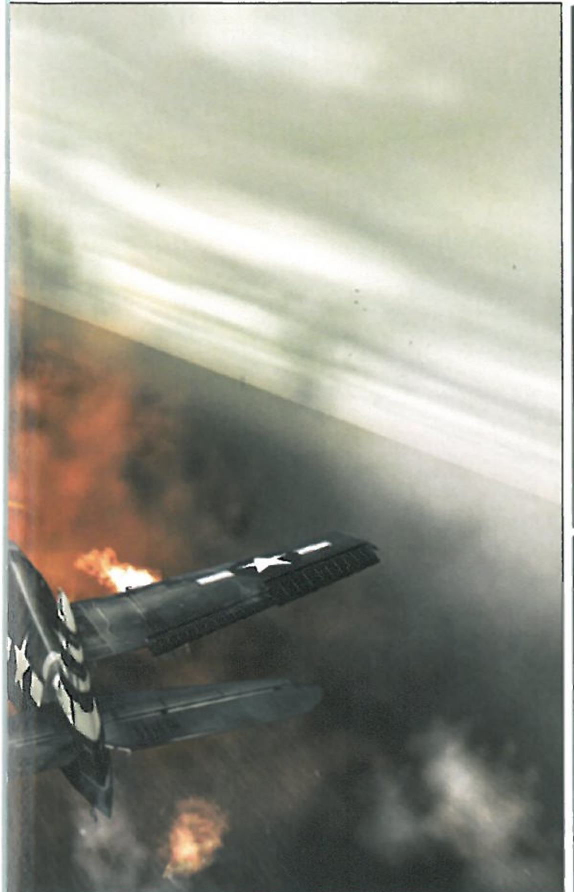
Por Sirbruce

Por fin un juego de aviones que aparece en el universo Xbox tras el genial Crimson Skies.

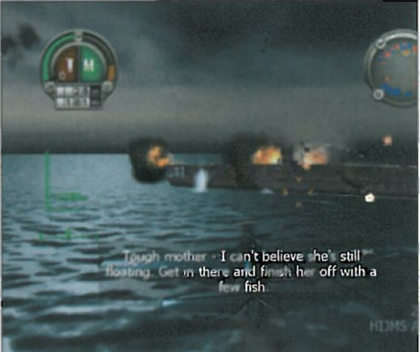
Desde que Crimson Skies acaparara nuestra atención hace dos navidades, ningún juego de aviones ha resultado nada llamativo para la comunidad de Xbox… tan poco llamativos que ni siquiera los editores se han atrevido a publicarlos, porque al decir verdad no recuerdo ninguno desde aquel de Microsoft. Héroes del Pacífico no tiene nada que ver con aquel juego arcade con argumento fantástico. En esta ocasión todo transcurre en el entorno de la Segunda Guerra Mundial respectando la gran mayoría de los datos históricos, tales como los emplazamientos de cada combate y misión, las fechas o los propios modelos de aviones y de defensas.

Como el propio título del juego indica, el desarrollo del juego transcurre en escenarios del océano Pacífico tales como la isla de Midway, Iwo Jima y Guadalcanal, pero estos sólo serán algunos de los escenarios.

En Héroes del Pacífico la sensación de pilotaje, dentro del estilo arcade de los juegos de pilotaje de aviones para consola (en muy contadas ocasiones hay un estilo de simulación realista), plantea situaciones en las que tendremos que prestar más atención a los mandos de la propia nave que a las maniobras de destrucción o escape del enemigo, porque para dirigir el aparato deberemos dedicar algunas partidas de aprendizaje. Una vez le cojamos el tranquillo a la manera de girar, subir y bajar y poder perseguir un objetivo, lo demás será coser y cantar. Además, si vemos que no somos demasiado buenos en las tareas de pilotaje, podremos alternar nuestra posición con la de artillero y nos dedicaremos en exclusiva a derribar aviones enemigos. Uno de los puntos más fuertes de Héroes del Pacífico es la gran cantidad de aviones que habrá en el cielo en todo momento, llegando en alguna ocasión a juntarse un total de 150 aeronaves difuminadas en nuestro horizonte. Y todos y cada uno de estos aviones, por supuesto, seguirá la estética de la época, no sólo eso, sino que serán modelos reales que van desde el F4F Hellcat hasta el F6F Wildcat, pasando por SBD Dauntless, el P-40 Warhawk o el F4U Corsair. De hecho, la cantidad de modelos existentes es de 35 de forma inicial y luego todos los que vayamos desbloqueando a medida que avancemos en el juego. Si a toda la maraña de aviones que tendremos en









el cielo le añadimos las nubes, el humo y las explosiones, podremos asegurar que el apartado gráfico del juego merece ser reseñado como muy sólido. De hecho en algunos escenarios podremos llegar a contar con más de 15000 polígonos que sirven para modelar lo que tendremos ante nosotros. Además del modo historia, el juego cuenta con modalidad multijugador para que podamos enfrentarnos a otros jugadores tanto a pantalla partida en una sola consola, como a través de la red hasta un total de 8 jugadores. En principio también se ha hablado de hasta 8 jugadores en partidas online, sin embargo puede que se quede en una característica sólo disponible para PC y los usuarios de Xbox nos quedemos sin poder volver a sentir lo que es derribar a un avión enemigo en batallas de uno contra uno al aire libre.

La Guerra Mundial del Pacífico

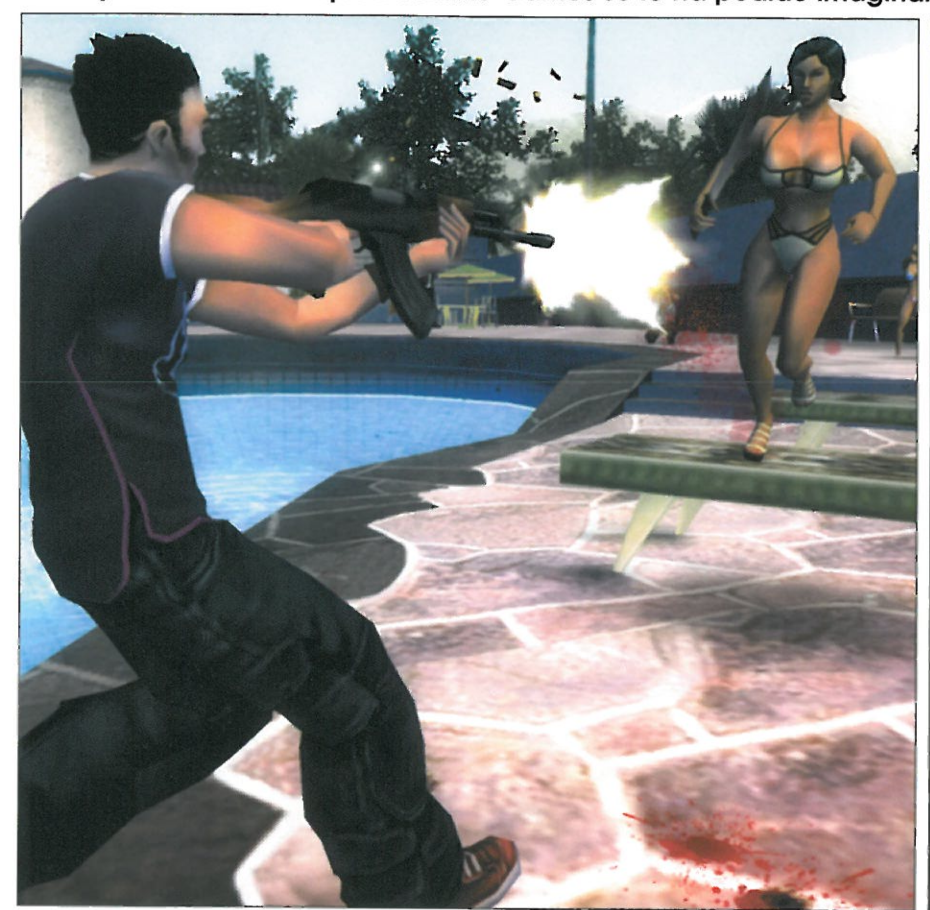
Como ya hemos comentado, todo el juego de Héroes del Pacífico se desarrolla en entornos de este océano y que respetan con fidelidad gran parte de la historia bélica que se vivió desde el aire. Todo empieza con el bombardeo de Pearl Harbour (y no es el primer juego… el penúltimo Medal of Honor ya utilizó este triste episodio de la historia norteamericana para comenzar a desarrollar la trama de un juego) y a partir de ahí veremos como se desarrollan un total de 26 misiones que corresponden a 26 misiones de la campaña realizada por la Aviación norteamericana en el Pacífico.

El realismo de las campañas nos hará meternos de lleno en un juego que, tras una suave curva de aprendizaje, nos transporta al Pacífico a bordo de algunos de los mejores aviones de combate de la época.



TOTAL OVERDOSE

¿Sabéis lo que pasaría si Tarantino mezclase en un videojuego lo mejor de Max Payne, de Serious Sam y de Tony Hawk? Parece que Deadline Games se lo ha podido imaginar... sobredosis de balas.





Por Xboxfever

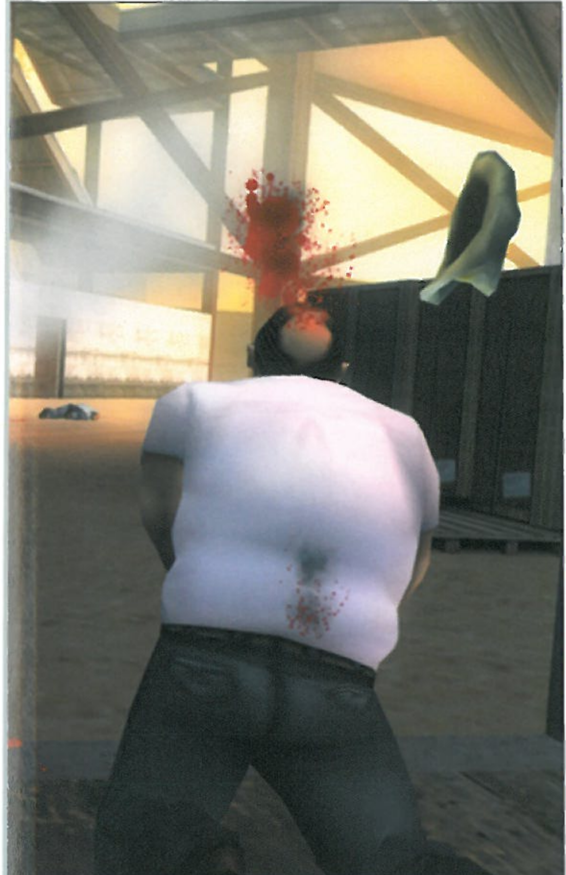
Muchas armas, balas y sangres salpicándolo todo son los elementos principales de este juego frenético.

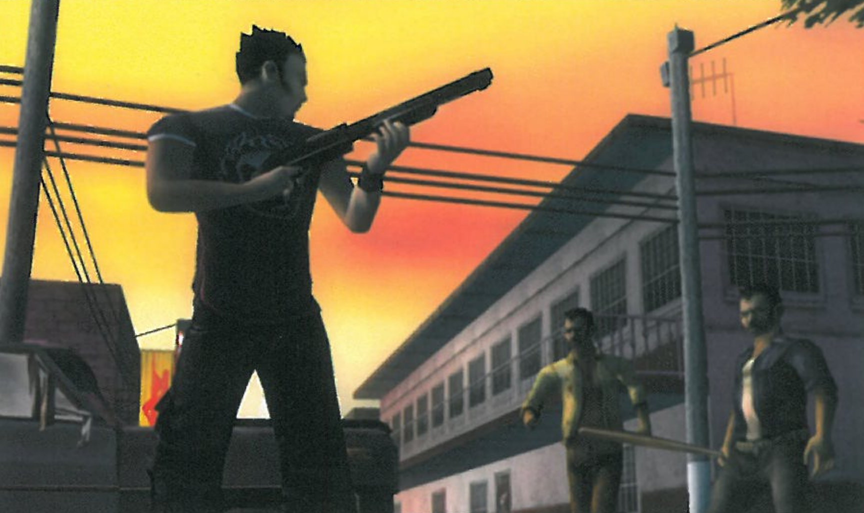
Como el propio título indica, este juego es una "sobredosis total" de locura. Nos encontramos en Total Overdose un título de acción en tercera persona en el que todo se mueve más rápido de lo habitual y siempre hay demasiados elementos en el camino que quitarnos del medio. No es que haya llamado especialmente nuestra atención a priori, pero tras la presentación del juego en Madrid y el envío de la copia de preview a nuestra revista, no hemos podido dejar pasar la oportunidad de contaros que Total Overdose es un juego de mucho... pero, muchos disparos en tercera persona que tiene cosas de Tony Hawk, cosas de Max Payne y si me apuras, hasta de Serious Sam. Está claro que esta última reminiscencia está en el aspecto del juego, muy ramplón, pero tremendamente efectista. De hecho es un juego normal en cuanto a gráficos, pero que en ningún momento decae.

Lo de Tony Hawk y Max Payne viene de otra parte. La mecánica del juego nos hará saltar, disparar y crear combos de destrucción a diestro y siniestro. Cuantos más combos letales encadenemos, mayor será nuestra puntuación, está claro. En el otro lado están todos esos efectos de tiempo bala, retroceso y el sabor de shooter en tercera persona de Max Payne... y el resultado es poco habitual y muy recomendable.

Recomendable porque la pasión de los desarrolladores por las películas de Tarantino (Pulp Fiction, Reservoir Dogs, Jackie Brown) y Robert Rodríguez (El Mariachi) hacen que la escenografía del título resulte familiar y la forma en que todo salta por los aires y todo sea susceptible de recibir un balazo nos provoque un cierto recuerdo a dichas filmografías. Y no será en los únicos detalles que recuerden a ambos directores, ya que muchos de los escenarios (hay 18 en total) recordarán a pasajes de algunas de sus películas.

Metiéndonos en materia, Total Overdose nos pone en la camisa de Ramiro Cruz, un mexicano que acaba de salir de la cárcel y que suplanta a su hermano gemelo en la investigación por el asesinato de su padre. Venganza es el hilo conductor de esta historia situada entre México y la Baja California y que llenará de fuego cruzado nuestra consola. La única modalidad con la que cuenta el juego es la del modo historia, careciendo









tanto de un modo multijugador como de cualquier tipo de modo online. Eso sí, no todo será corretear por ahí con una (o varias) armas en las manos, sino que hasta un 30% del juego se desarrollará al volante de algún vehículo, eso sí, con el mismo cometido: destrozar todo lo que se ponga por delante.Combos, armas, escenarios polvorientos, mucha tequila, coches que atraviesan el desierto para alcanzar la frontera con Estados Unidos, camisas sudadas y una gran cantidad de puntos por ganar que nos permitirán desbloquear más y más movimientos ocultos que convertirán a nuestro "pistolero" en el más rápido del oeste mexicano. Ramiro Cruz es su nombre y la venganza su único motivo para soportar esta lluvia de balas.

Mejorar el combo

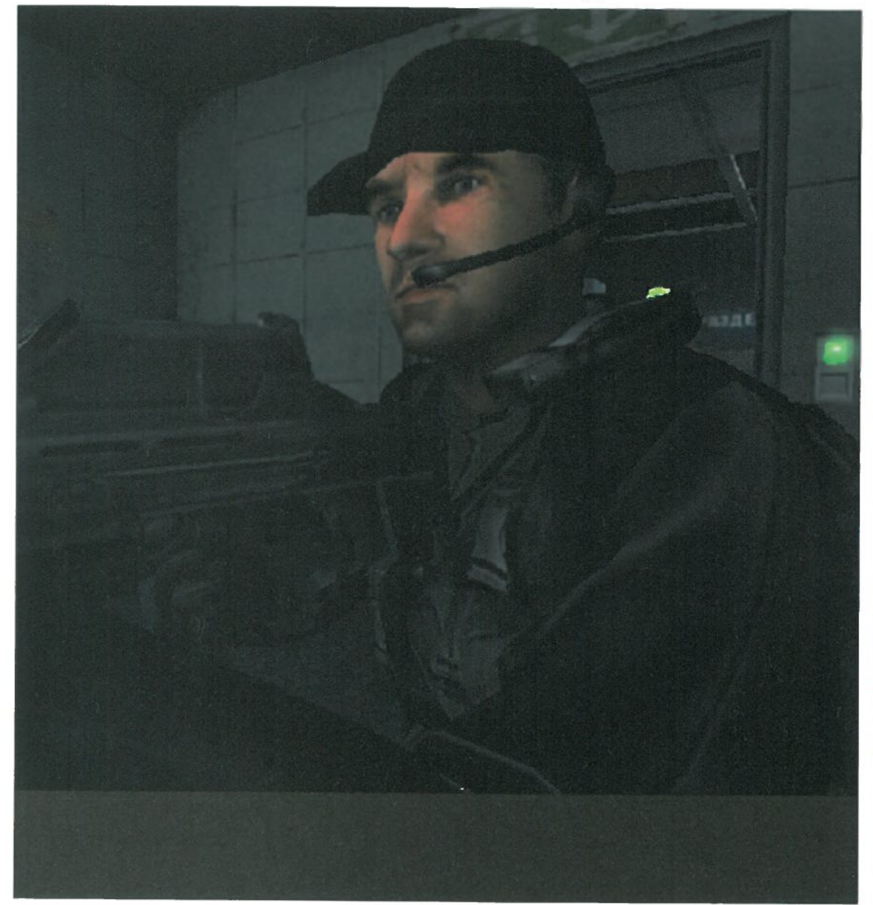
Una de las peculiaridades que no lo es tanto en Total Overdose es la posibilidad de rebobinar en la acción que estemos realizando para mejorar el combo que hayamos hecho. De esa manera lo que se consigue es hacer que si nos equivocamos o reaccionamos pensando que hay una posibilidad mejor, otro combo u otra forma de acabar con el enemigo, nunca sea demasiado tarde, sino que podamos llevar a cabo una mejora de la combinación de movimientos. Y si decimos que no es tanta novedad es porque ya lo introdujo Blinx hace un par de años y luego fueron el Príncipe de Persia y hace algo menos Timeshift.

Tendremos que realizar combos más complejos para poder ir desbloqueando los movimientos ocultos que harán a nuestro personaje un experto pistolero.



CONFLICT GLOBAL TERROR

La saga de acción militar de SCI vuelve con un nuevo título que lleva su jugabilidad a los conflictos bélicos del siglo XXI







Por Jetulio

Tenemos que reconocerlo. Somos unos apasionados fans de la saga Conflict, de SCI, desde sus inicios. Y es que aquel Conflict Desert Storm fue toda una sorpresa de acción y jugabilidad que nos cautivó desde el principio y que, de hecho, fue le primer título que sacó del anonimato a la floreciente productora británica.

Aquel título supo combinar, con la I Guerra del Golfo Pérsico de fondo, la acción bélica más directa, con el sigilo, la estrategia y la acción táctica basad en comandos. El poder pasar a manejar directamente y dirigir los pasos de cuatro hombres en el campo de batalla nos enamoró desde el principio.

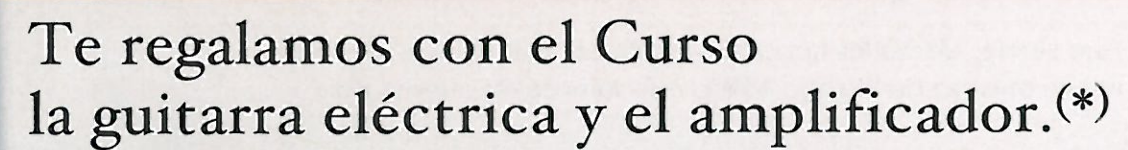
Tras lanzar una segunda parte el doble de adictiva y saltar atrás en el tiempo para presentarnos el genial Conflict Vietnam, ahora SCI lleva la saga al presente para colocarnos ante los conflictos del siglo XXI, con el terrorismo internacional como enemigo principal.

En Conflict Global Terror volveremos a recuperar el comando que formó el grupo de especialistas de las primeras entregas: Bradley, Jones, Connors y Foley. Posteriormente se unirá al grupo la francotiradora Carrie Sherman en la lucha por derrotar a los terroristas de 'Marzo33', un grupo internacional que esta sembrando el terror en todo el mundo y que no se trata de un grupo islamista, sino de una organización neonazi heredera de la mítica ODESSA. El juego llega con un motor gráfico totalmente renovado, un nuevo sistema de órdenes, personajes realmente detallados y la posibilidad de utilizar el armamento más moderno y la más alta tecnología militar. En el nuevo juego se ha cuidado mucho la inteligencia artificial de los enemigos y se ha potenciado el modo de juego online. Xbox Live contará con un nuevo título de acción para disfrutar con amigos de todo el mundo.

La saga devuelve la acción táctica militar a los conflictos armados del siglo XXI, es decir, la lucha contra el terrorismo mundial organizado. Todo lo bueno de la saga de SCI llega con un motor nuevo, nuevas armas, el equipo de soldados de siempre y un modo multijugador que promete.

Otra de las características del juego es que los entornos serán mucho más grandes y complejos que en los títulos anteriores. Un nuevo título que enamorará a los amantes de la acción táctica.

Aprende a tocar la Guitarra...



Ahora, aprender a tocar la guitarra con CCC es mucho más fácil.

Primero, porque no necesitas saber solfeo. Y segundo, porque con la guitarra eléctrica se avanza más deprisa que con la clásica.

Así lo confirman más del 70% de los alumnos que aprenden a tocar la guitarra. Por eso ***te regalamos*** *con el Curso la guitarra eléctrica con el amplificador.*

¿Y por qué es más fácil con la eléctrica?

Porque su mástil es más estrecho y al pisar las cuerdas con más facilidad, desde el principio suena mejor ¡Y eso ayuda mucho a progresar!

Si quieres aprender a tocar la guitarra, ponte en contacto con nosotros y te informaremos.

(*) Con el Curso recibirás esta magnífica Guitarra SONORA JEG-0900BK, y el amplificador AXL -10 10w. Correa, una púa y cejilla.

902 20 21 22
www.cursosccc.com



65 Años
El tiempo nos da la razón.

Te invitamos a recibir información sin compromiso llamando al 902 20 21 22 o enviando este cupón a CCC: Apdo 17222 - 28080 Madrid.



Infórmate hoy mismo y recibirás GRATIS este DVD demostrativo del Curso

- CCC fue autorizado por **EDUCACIÓN**.
- Acreditado por el **INEM**.
- Miembro del **ANCED** (org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales).
- Certificado de Calidad **ISO 9001:2000**

GARANTÍA DE APRENDIZAJE
Si al terminar el Curso, el alumno no queda satisfecho de la enseñanza recibida, CCC le devolverá el importe abonado.

¿QUÉ CURSO TE INTERESA? ____________________

Nombre: __________ Apellidos: __________

Domicilio: __________ Nº: ____ Piso: ____

Población: __________ C.P.: ______ Provincia: __________

Teléfono/s: ________ / ________ Fecha nacimiento: ___/___/___

DNI (opcional): __________ País de nacimiento: __________

E-mail: ____________________

YYL

CCC

Otros Cursos de CCC

■ Teclado ■ Graduado ESO. Preparación Título Oficial. ■ "Inglés con 1000 palabras". "The Maurer Method". ■ Decoración. ■ Monitor/a de Manualidades. ■ Curso Práctico de Tapicería. ■ Esteticista. ■ Peluquería. ■ Auxiliar de Enfermería. ■ Auxiliar de Geriatría. ■ Quiromasaje. ■ Naturopatía/ Herbodietética. ■ Monitor de Relajación y Desarrollo Personal. ■ Monitor de Yoga. ■ Cocina. ■ Auxiliar de Clínica Veterinaria. ■ Electricista Profesional. ■ Técnico en Construcción de Obras. ■ Gestor Inmobiliaria. ■ Técnico en Ofimática Empresarial e Internet. ■ Contabilidad. ■ Administración de Empresas. ■ Prevención de Riesgos Laborales. ■ Título Oficial de Agente Comercial. ■ Experto en Bolsa e Inversiones.

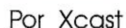
COMMANDOS STRIKE FORCE

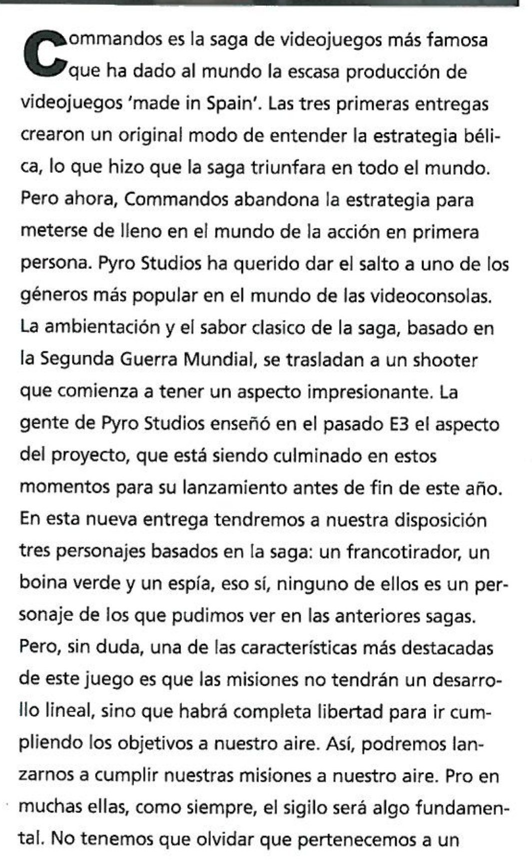
Pyro Studios ultima los trabajos para lanzar, a finales de año, una nueva entrega de la saga bélica más famosa de nuestro país








Por Xcast


Commandos es la saga de videojuegos más famosa que ha dado al mundo la escasa producción de videojuegos 'made in Spain'. Las tres primeras entregas crearon un original modo de entender la estrategia bélica, lo que hizo que la saga triunfara en todo el mundo. Pero ahora, Commandos abandona la estrategia para meterse de lleno en el mundo de la acción en primera persona. Pyro Studios ha querido dar el salto a uno de los géneros más popular en el mundo de las videoconsolas. La ambientación y el sabor clasico de la saga, basado en la Segunda Guerra Mundial, se trasladan a un shooter que comienza a tener un aspecto impresionante. La gente de Pyro Studios enseñó en el pasado E3 el aspecto del proyecto, que está siendo culminado en estos momentos para su lanzamiento antes de fin de este año. En esta nueva entrega tendremos a nuestra disposición tres personajes basados en la saga: un francotirador, un boina verde y un espía, eso sí, ninguno de ellos es un personaje de los que pudimos ver en las anteriores sagas. Pero, sin duda, una de las características más destacadas de este juego es que las misiones no tendrán un desarrollo lineal, sino que habrá completa libertad para ir cumpliendo los objetivos a nuestro aire. Así, podremos lanzarnos a cumplir nuestras misiones a nuestro aire. Pro en muchas ellas, como siempre, el sigilo será algo fundamental. No tenemos que olvidar que pertenecemos a un comando infiltrado tras las líneas nazis y que estamos rodeados de fuerzas enemigas. Así, siempre será más fácil pasar desapercibido si no queremos tener problemas.

El salto a la acción en primera persona no la haremos con los personajes de siempre, sino con nuevos soldados infiltrados tras las líneas Nazis de varios países europeos. El sigilo, como ocurría con las entregas clásicas de estrategia, vuelve a ser fundamental, pero no obligatorio.

El juego cuenta con 15 misiones divididas en tres campañas. En cada una de ellas controlaremos a uno de los tres personajes. Además, habrá una serie de misiones llamadas defensivas, donde podremos controlar a dos personajes y pasar de uno a otro pulsando un botón (con lo que podremos utilizar sus especiales características.) Hasta ocho jugadores podrán disfrutar de las partidas a través de Xbox Live, donde se añadirán múltiples modos multijugador muy originales, como el modo Sabotaje, en el que habrá que secuestrar a un miembro del equipo contrario e interrogarle para conseguir información importante sobre las líneas enemigas.

LA REVISTA DE IT PARA LA EMPRESA

COMPARATIVA ---> Móviles de última generación

BYTE

Septiembre/2005 · Nº 120 · 5,75 euros

ANÁLISIS
- Plataforma de desarrollo 4D 2004.2
- Láser monocromo Samsung ML-2010
- Fujitsu Siemens Stylistic ST5022
- Portátil HP Compaq nc6120

CRM
La correcta relación con el cliente
- Las nuevas soluciones
- La moda OnDemand
- La nueva estrategia para atacar a la pyme

¿Còmo se recuperan los datos?

Las redes IP a la caza de la red tradicional

BYTE El coste de impresión:



MKM Publicaciones
Avda. del Generalísimo nº 14 2ºB
28660 Boadilla del Monte. Madrid
Tlf. 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax 91 633 25 64
E-mail: byte@mkm-pi.com

NOMBRE: ______________________

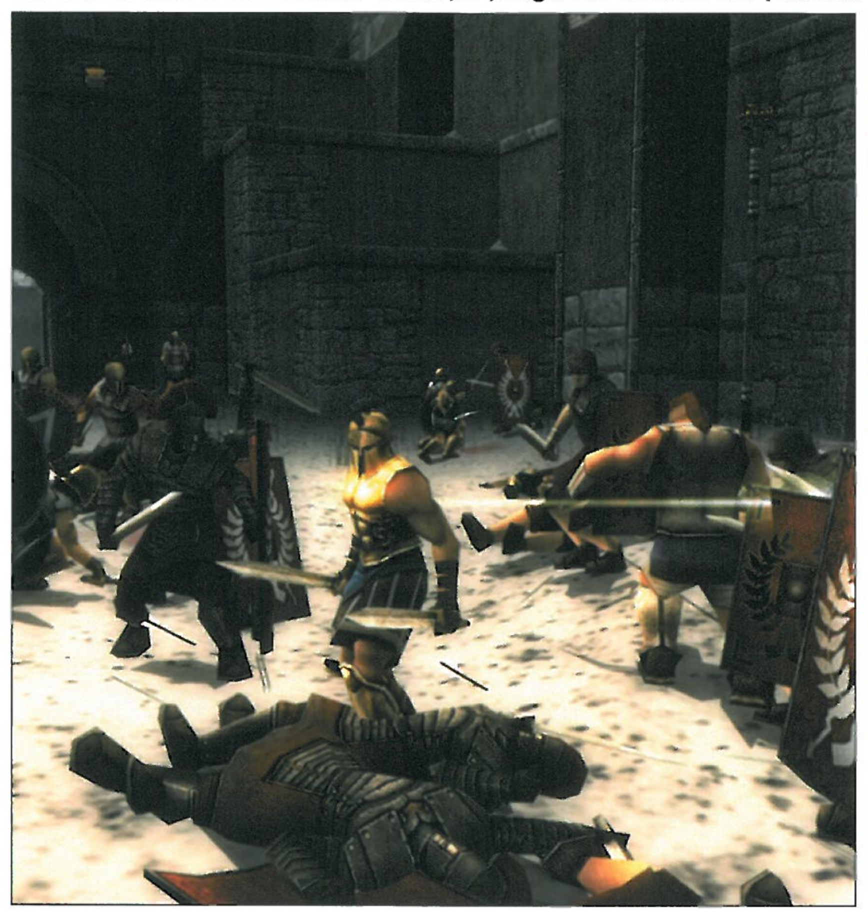
DIRECCION: ______________________

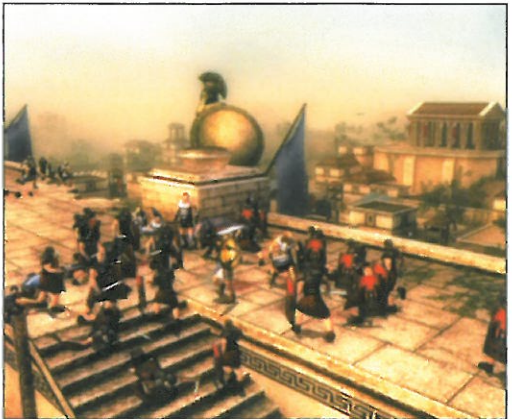
TELÉFONO: ______________________

E-MAIL: ______________________

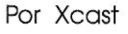
SPARTAN: TOTAL WARRIOR

De la estrategia más pura se pasa a la acción en tercera persona y lleva el aval de haber sido considerado el mejor juego de acción del pasado E3 2005.









El éxito de la saga de PC Total War creada por Creative Assembly es más que evidente cuando se han cumplido tres años desde que saliese la primera versión de Medieval: Total War y seguidamente apareciesen su expansión, así como Roma: Total War y su expansión. El juego de estrategia ha evolucionado y se ha convertido en Xbox en un juego de acción en tercera persona que se llevó el premio al mejor juego de acción del pasado E3 2005. La base sobre la que se instala Spartal: total Warrior es la del control de un solo personaje, un heroico guerrero espartano de gran habilidad con varias armas (espada, escudo y arco, sobre todo) y de una fortaleza descomunal. A medio camino entre el argumento histórico y fantástico, Spartan nos irá adentrando en las batallas de los guerreros griegos frente a varias comunidades, pero ante todo, frente a los romanos a los que tendremos que ir aniquilando poco a poco para detener la conquista del imperio ateniense. Será a través de estas luchas cuando vayamos descubriendo elementos fantásticos como son ciertos personajes mitológicos que aparecerán en escena, así como capacidades especiales y poderes que sólo podremos atribuir a la magia y a la ayuda de los dioses. El lo que se refiere a la jugabilidad del título, Spartan plantea una serie de misiones encadenadas que constituyen capítulos y que plantean diferentes retos que exploten más nuestras habilidades como defensores o como

La popular saga de títulos de estrategia en tiempo real de los compatibles se ha pasado a Xbox y, de momento, ya es el juego de acción del año en el pasado E3 2005

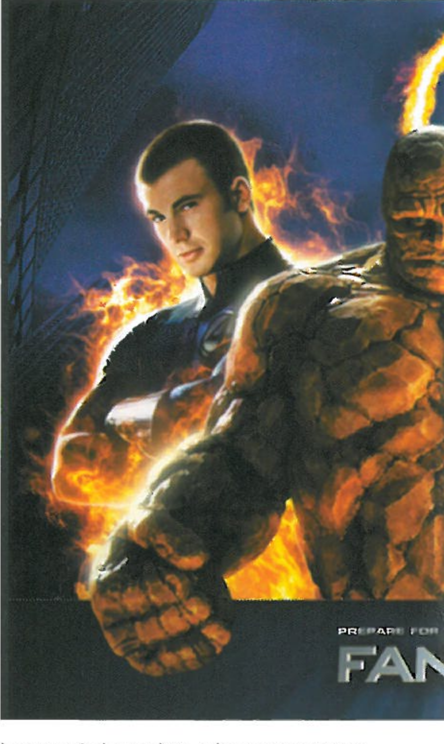
atacantes. En ciertos casos tendremos que salvaguardar la integridad de algún personaje como el Rey Leónidas a l principio del juego o la de un grupo de guerreros con un cometido que les impide llevar un arma propia. En otros casos ante lo que nos encontraremos serán auténticas legiones completas que exigirán un especial empeño en el arte de machacar botones, sin descuidar nuestra salud. En otros casos tendremos que buscar objetos y así se plantearán diferentes acciones independientes que nos hacen recuperar un cierto espíritu que con el empeño actual de los juegos de dar total libertad, parecía haberse dejado un poco de lado.

Técnicamente el juego resulta bastante normal. No se puede alabar en exceso el trabajo del estudio de desarrollo, pero por otra parte todo responde perfectamente. Sin embargo el desarrollo multiplataforma ha perjudicado a una versión Xbox que se ve un poco corta en texturas y modelado de los gráficos. Un detalle que sí nos ha llamado la atención, la paleta de colores usada nos traslada a los frescos de la época...muy adecuados.

LOS 4 FANTÁSTICOS

Controla los fantásticos poderes de Red Richard y compañía en un beat'em up frenético basado en la exitosa película de acción





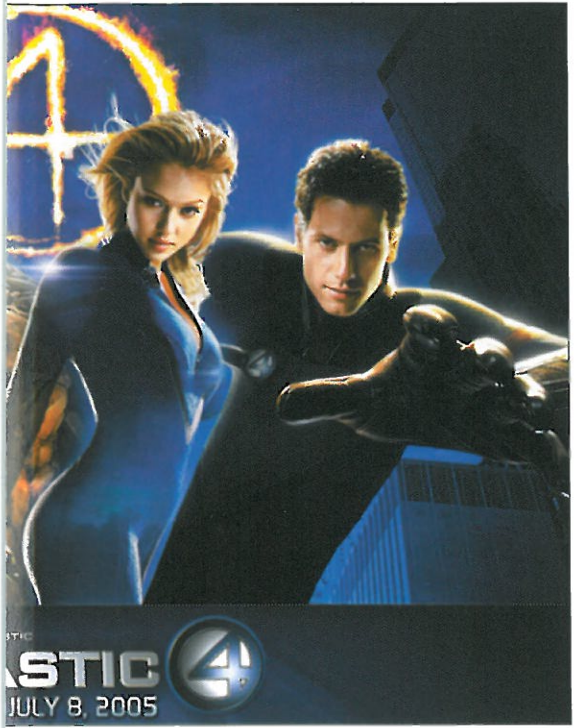
Por Jetulio

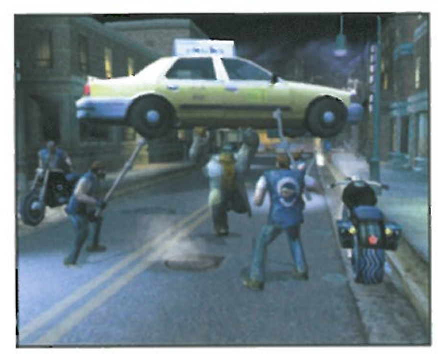
Activision se dio mucha prisa para tener listo el videojuego oficial de la película Los 4 Fantásticos antes de su estreno mundial, el pasado mes de julio. Desde entonces, podemos disfrutar de la acción frenética de este beat'em up que nos permite manejar a los cuatro superhéroes clásicos de los comics Marvel. Y nos permite controlar a los cuatro personajes a la vez y en la misma pantalla, tanto si jugamos solos como si preferimos hacerlo con un amigo. El título, por supuesto, sigue el argumento de la película y nos cuenta la historia de Red Richard, Sue Storm, Jhonny Storm y Ben Grimm, tal y como pudimos verlo en la pantalla grande. Así, seguirá decepcionando tal vez a los puristas seguidores de comic pero encantará a los fans del film. El argumento del juego ha sido creado por Zack Penn, quien fuera guionista de la película X-Men 2, basándose en el argumento del film, y nos mostrará un gran número de nuevos escenarios en los que enfrentarnos al malvado Doctor Muerte. Como ya hemos dicho, el elemento más interesante del juego es la posibilidad de menejar, a nuestro gusto, a cualquiera de los cuatro héroes y sacar partido de sus diferentes poderes: la elasticidad, el control del fuego, la invisibilidad o la fuerza brutal. En la mayoría de las misiones y niveles, el equipo de Los 4 Fantásticos estará al completo, y los cuatro aparecerán en pantalla al mismo tiempo. Nosotros podemos pasar a controlar a cualquiera de ellos en cualquier momento utilizando las cuatro direcciones de nuestro Pad Digital. Dependerá de a quién nos estemos enfrentando que necesitemos de los poderes de alguno de los protagonistas en concreto. El juego también nos propone la resolución de algunos puzzles y obstáculos que requieren del uso combinado de los poderes de algunos de los cuatro.

Cada uno de nuestros protagonistas cuenta con sus propias características, poderes y habilidades. Mr. Fantástico puede utilizar su elasticidad con un gran número de combos para derrotar a los enemigos, además de utilizar su inteligencia para resolver puzzles, sabotear sistemas informáticos o anular sistemas de seguridad. La Mujer Invisible dispone de una impagable habilidad para pasar inadvertida, no hacer saltar los sistemas de alarma y puede utilizar sus poderes telequinéticos para atacar a los enemigos o crear escudos invisibles para proteger al resto del equipo.

La Antorcha Humana puede crear paredes de fuego o lanzar enormes bolas ardiendo y atravesar casi cualquier metrial gracias a sus llamas. La Cosa, además de tener una inmensa capacidad de hacer

Los 4 Fantásticos es un juego que puede contentar a los fans de los personajes, pero el título no sorprende demasiado.







chistes malos, utiliza una fuerza brutal para barrer a los enemigos, golpearlos con cualquier objeto en pantalla o puede abrir una vía de escape en cualquier muro.Cada nivel ofrece un gran número de objetivos principales y extras, además de esconder bonus y recompensas que abrirán nuevas opciones en los siguientes niveles. Las partidas en modo cooperativo para dos jugadores añaden un toque de jugabilidad realmente adictivo, ya que se pueden combinar los ataques de dos de los héroes. Un juego para adictos a los 4 Fantásticos.





NOTA FINAL: 6,7

Precio: 49,95
Jugadores: 1-2
System link: No
Xbox live: Sí
Banda sonora propia: No
Desarrolladores: Activision
Distribuidores: Activision



JUGABILIDAD:
La gran cantidad de combos y habilidades especiales de cada héroe y la opción de cambiar a placer entre los cuatro hacen que la jugabilidad gane enteros. El manejo, además, es sumamente intuitivo.

Nota numérica: 6,7



GRÁFICOS:
El aspecto de los personajes guarda un parecido bastante destacable con los actores de la película. Los efectos especiales en medio de las batallas son lo que más destaca del apartado gráfico, que tampoco es para tirar cohetes. .

Nota numérica: 6,7



SONIDO:
La banda sonora de la película queda muy bien en el juego, que cuenta con las voces de los actores de doblaje en castellano.

Nota: 7,0

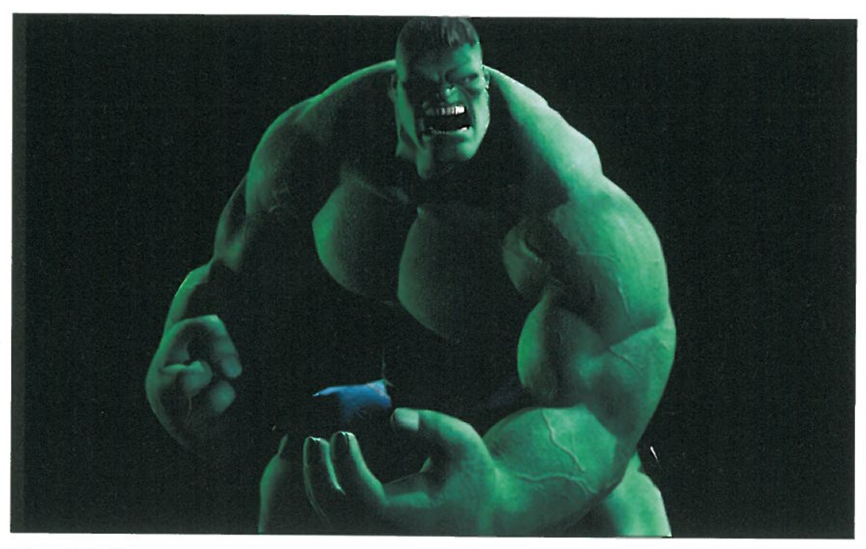


ADICCIÓN:
Las partidas para dos jugadores son lo más adictivo de este título, que sólo es recomendable para los muy fanáticos de la familia de superhéroes más veterana del cómic.

Nota: 6,9

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Vivendi lanzó hace un par de años el juego oficial de la película de Hulk. Ahora, le han cogido gusto al monstruo verde y nos ofrecen una divertida secuela







Por Jetulio

Sin necesidad de utilizar el tirón de un estreno cinematográfico, Vivendi Universal ha recurrido a los cómics clásicos para volver a lanzar un videojuego basado en el increíble Hulk. La fuerza brutal y descontrolada del enorme monstruo verde es el principal atractivo de este juego de acción frenética, donde tendremos que manejar a Hulk a través de 30 misiones diferentes donde la destrucción total está asegurada. En el juego podemos controlar decenas de movimientos con nuestro verde personaje, pudiendo realizar enormes saltos, desplegar un catálogo inmenso de golpes bestias y agarrar casi cualquier cosa del escenario para lanzarlo por los aires o, simplemente, destruirlo a placer. Hule cuenta con un gran número de combos que podemos aprender para deshacernos más rápido de los cientos de soldados o policías molestos que nos atacarán en cada fase.

Lo mejor es que todo lo que nos rodea es susceptible de ser destruido. Muchas de las fases se desarrollan en medio de una enorme ciudad llena de rascacielos. En ella podemos utilizar los enormes edificios para trepar por ellos y protegernos del fuego enemigo, arrancar farolas

Lo mejor del título es que puedes convertirte en el verdadero Hulk y hacer todo lo que él haría, desde realizar saltos más altos que cualquier edificio hasta agarrar un camión cisterna y lanzarlo muy lejos

para utilizarlas como armas o arrojar todo coche que nos crucemos en la calle contra nuestros perseguidores. En cada fase hay unas misiones principales que cumplir que nos irán abriendo los siguientes niveles y nos harán avanzar en la historia. Pero también podemos ir desbloqueando misiones secundarias y pequeños juegos para recibir más recompensas. Un juego de acción realmente divertido donde la destrucción total es el principal atractivo. Aunque técnicamente no destaca mucho, su adicción hace que merezca la pena. También tiene guiños para los fans del cómic, ya que puedes coleccionar una serie de portadas clásicas, entre otros extras para frikis.



NOTA FINAL: 7,2



JUGABILIDAD:
El catálogo de combos, movimientos y golpes de Hule es casi inagotable, lo que hace que la jugabilidad gane muchos enteros. Las misiones son muy variadas, con enemigos finales y pequeños juegos.

Nota numérica: *7,6*



GRÁFICOS:
No estamos ante los mejores gráficos del año, desde luego, pero el aspecto de Hulk y sus enemigos es bastante bueno. Lo mejor son los enromes escenarios donde prácticamente todo es destructible.

Nota numérica: *7,0*



SONIDO:
Los gruñidos y gritos de Hulk no requieren de ningún doblaje. El resto de los personajes cuentan con subtítulos en castellano. La banda sonora es pasable, aunque no destaca demasiado.

Nota numérica: *6,5*



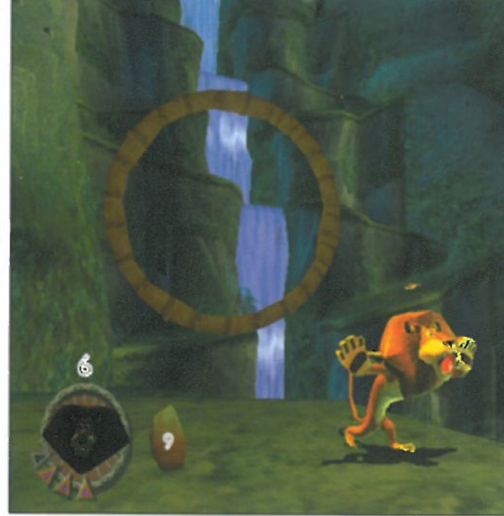
ADICCIÓN:
Es lo mejor del juego. Si te apetece divertirte un rato con un juego de acción donde se premia la destrucción total y el hacer el bestia, te vas a pasar muchas horas frente a este nuevo juego Hulk.

Nota numérica: *7,2*

MADAGASCAR

La exitosa película de animación de Dreamworks cuenta con su videojuego oficial, un entretenido título de plataformas dedicado a los más pequeños.





Por Jetulio

Activision ha sido la encargada de dar vida de forma interactiva para el mercado videoconsolero a los personajes del último éxito en cine de animación de la productora Dreamworks. La adaptación al videojuego de Madagascar es, como no podía ser de otra forma, un título de plataformas y está especialmente recomendado a los más pequeños de la casa. Como en la película, aquí nos toca vivir en primera persona el imposible camino de regreso a su hogar de un puñado de animales del zoo de Nueva York. Marty, la cebra, Alex, el león, Melman, la jirafa, y Gloria, la hipopótamo, estarán bajo nuestro mando y con ellos tendremos que superar decenas de niveles de plataformas, puzzles y muchos problemas. El juego mezcla un buen número de 'mini-jugos' y misiones distintas, que nos irán llevando desde las calles de la Gran Manzana hasta la isla de Madagascar. Esto hace que el título no sea un típico juego de plataformas, ya que añade bastante variedad en su jugabilidad y en su desarrollo. Así, podemos combinar niveles de carreras, de sigilo, más típicamente plataformeros o de recolección de ítems, etc. Todos ellos combinando las características especiales de cada uno de nuestros personajes.

El ritmo del juego y sus toques de humor hacen que se trate de un juego entretenido y rápido de jugar, aunque algunas pequeñas pegas como la incontrolable y molesta cámara nos pueden desesperar un poco. En cuanto a su apartado técnico, el trabajo es pasable, aunque se podía haber trabajado con un poco más de detalle en los fondos y texturas del juego. El audio incluye la banda sonora de la película y su mismo doblaje al castellano.

No se solemos esperar demasiado del videojuego oficial de una película, y menos cuando se trata de esas 'películas veraniegas' de bajo presupuesto. Aun así, Madagascar puede ser una buan compra para los más jóvenes de la casa, que hayan disfrutado con el simpático film

NOTA FINAL:
6,5



JUGABILIDAD:
No es mala. La gran variedad de formas de juego y pequeños retos lo hacen muy variado y no te encuentras con demasiados problemas de dificultas, exceptuando las pegas con las cámaras.

Nota numérica: *6,8*



GRÁFICOS:
No estamos ante ninguna obra de arte pero se ha mantenido muy bien el aspecto del film, sobre todo en cuanto al aspecto de los personajes. Los fondos acusan las prisas por acabar el juego a tiempo con el estreno cinematográfico.

Nota numérica: *6,9*



SONIDO:
Los gruñidos y gritos de Hulk no requieren de ningún doblaje. El resto de los personajes cuentan con subtítulos en castellano. La banda sonora es pasable, aunque no destaca demasiado.

Nota total: *6,9*



Adicción :
Puede conseguir ser bastante adictivo gracias a su variedad en la jugabilidad, pero sobre todo enganchará a los chavales más jóvenes.

Nota total: *7,0*



TE REGALA ESTA MINIMOTO



Rellena todos los datos a continuación, envíalo por correo, fax o mail al las direcciones que aparecen debajo y entra en el sorteo de una fantástica minimoto

Empresa: ....

Nombre*: .... Apellidos*: ....

Dirección*: .... CP*: ....

Población*: .... Provincia*: ....

Teléfono*: .... Fax: .... Móvil: ....

E-mail*: ....

(*) campos obligatorios

Avda. del Generalísimo, 14, 2ºB
28660 – Boadilla del Monte
Madrid.

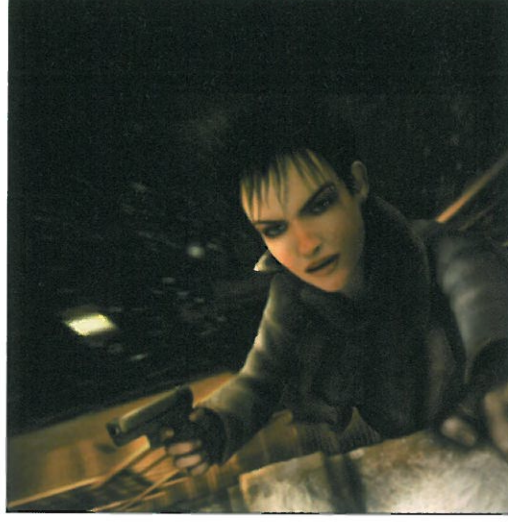
Tlf: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
Suscripciones@mkm-pi.com



STILL LIFE

Una agente del FBI va a tener que solucionar el caso de su vida. Unos crímenes con algo fuera de lo común y extrañas coincidencias dan comienzo a esta aventura





Por Killo

En Still Life lo policiaco y lo sobrenatural se unen para llevarnos de la mano a través de una aventura gráfica de corte clásico con multitud de diálogos y varios puzzles. La protagonista es Victoria McPherson (nada que ver con Elle) una agente del FBI que en su segundo trabajo de campo lleva la investigación de unos crímenes en la ciudad de Chicago. Nieta de Gustav McPherson, un gran detective privado en su época aun habiendo tenido ciertos problemas con la ley, Victoria descubrirá que el caso que lleva entre manos tiene unas más que preocupantes coincidencias con un caso que tuvo su abuelo en Europa. A partir de ese momento iremos viviendo la trama de Still Life desde dos puntos de vista, entre el caso actual que mantiene preocupada a Victoria y los asesinatos de hace más de 70 años en Praga. Producto de la factoría Microids, Still Life utiliza el mismo motor y mecánica que Syberia II aunque con su propio estilo y por desgracia carece de la originalidad en cuanto a diseño estético y de puzzles de aquel. En ese sentido la sensación de Deja Vu puede durar unas horas si jugásteis a los dos títulos de la saga Syberia. La narración del juego te sumerge bastante bien en la historia, así que el primer paso

Una nueva aventura gráfica de Microids que recuerda, técnicamente, al genial Syberia, pero que se centra en una trama policíaca y paranormal

está dado una pena que los gráficos echen a perder la ambientación con animaciones bruscas en el movimiento de los personajes, por no hablar del movimiento labial al hablar que produce un efecto similar al de la marioneta de un ventrílocuo, éste es un problema que no se puede achacar al doblaje. Por otro lado la compresión de las texturas deja notar problemas en la presentación de los escenarios y en los puzzles. Se nota que Still Life es un juego diseñado y pensado para PC y que el paso a Xbox ha supuesto una perdida que se nota demasiado. La resolución y los tiempos de carga serían los problemas más reseñables a nivel técnico. Still Life es una aventura gráfica dirigida a aquellos que tengan ganas de conocer un género en horas bajas o símplemente a quien ande buscando una aventura que sencillamente cumpla.

NOTA FINAL: 6,7



JUGABILIDAD:
Se echa de menos un ratón. La interacción con los puzzles se ve influida por la resolución del juego y la compresión de las texturas. Jugabilidad lineal a más no poder, como en casi todas las aventuras si te gusta la historia te gustará el juego

Nota numérica: *6,8*



GRÁFICOS:
Por debajo de lo esperado, no solo se trata de que no se haya aplicado mucha imaginación a los entornos o que el diseño llegue sólo al bien sino que nos encontramos con un juego poco cuidado de su paso desde el PC desde donde ha perdido en la conversión

Nota numérica: *7,0*



SONIDO:
Lo más destacable es el apartado de las voces, la protagonista tiene algunas frases horrorosas que hacen chirriar los oídos. Sonidos ambientales en casi todo el juego y una gran pieza orquestal en la intro completan un apartado irregular

Nota total: *6,5*



Adicción :
Como los culebrones que abundan en fechas veraniegas o los thrillers de medio pelo que se pueden encontrar en cualquier cadena a media tarde, si te engancha la historia te atrapará, otra cosa es que no vas a encontrar motivos para rejugarlo

Nota total: *6,5*

SUSCRIBETE A XB MAGAZINE Y AHORRATE UN 20%

11 números por 30 euros



Nombre ______________ Apellidos ______________ CIF ______________

Dirección ______________ C.P. ______________

Localidad ______________ Provincia ______________ Teléfono ______________ e-mail ______________

Forma de Pago:

☐ Talón nominativo a: Publicaciones Informáticas MKM

☐ Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Banco/Caja de Ahorros:

Dirección ______________ C.P. ______________ Provincia ______________ Localidad ______________

Datos Bancarios
(Sírvase rellenar todas las casillas)

Nº ☐☐☐☐ Clave del banco ☐☐☐☐ Agencia ☐☐ DC ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ nº de cuenta o libreta

Nombre del titular de la cuenta o libreta ______________

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esa entidad los efectos que les sean presentados para su cobro por Publicaciones Informáticas MKM

______________ (Población), a ______________ (Fecha) de ______________ (Mes) de 200 ☐

(Firma del titular)

FAHRENHEIT

Como diría Shakespeare: Algo huele a podrido en Dinamarca.. ¿O era Nueva York? Esto habrá que investigarlo.



Por Jetulio

Las aventuras gráficas están últimamente de capa caida. Escasos son los intentos de resucitar un género basado en el uso de la materia gris y donde el argumento es la pieza central para jugar con los sentimientos del jugador. Su público es más reducido que nunca, aunque quizás simplemente sea que el género se encontraba tan atascado en un sistema de juego añejo que dejó de ser interesante para la mayoría de jugadores.

Por ello ha llegado Fahrenheit, desarrollado por los creadores del excelente Omikron: The Nomad Soul. Con este precedente solo se pueden tener las más altas aspiraciones y más si tenemos en cuenta su prolongado periodo de desarrollo.

El argumento nos coloca en una sobrecogida Nueva York. Sobrecogida por dos hechos aparentemente independientes pero preocupantes por igual. Por un lado una ola de frío polar que amenaza con convertirse en catástrofe y por otro una riada de asesinatos cometidos por extraños a personas ¿aleatorias?

Empezamos encarnando a uno de estos asesinos, que acaba con la vida de alguien en los baños de un restaurante tras sufrir unas alucinaciones. El asesinato es brutal y solo nosotros mismos creemos en nuestra inocencia, bueno nosotros y nuestro hermano, sacerdote. Por otro lado tendremos a los policías encargados de la investigación, que no cejarán en su empeño por desenmascarar a los culpables. Estos 4 personajes son el reparto de la aventura más cinematográfica imaginable, con un argumento extraordinariamente intenso desde el primer segundo y con un apartado técnico que raya a un buen nivel, que no excelente, donde las cámaras se harán de rogar en alguna ocasión.

La jugabilidad casi podría considerarse la de una aventura al uso, pero con ciertos matices. Por un lado tenemos las secuencias de acción, resueltas en su mayor parte pulsando el botón adecuado, por otro tenemos el sistema de control dinámico que nos hará sentir mucho más dentro de los personajes de lo habitual en el género y por otro el medidor de cordura de nuestros protagonistas, que influye directamente en sus acciones y reacciones. Un curioso cóctel que obtiene como resultado una muy satisfactoria sensación en el jugador.

NOTA FINAL:
8,9



JUGABILIDAD:
Cambia muchas de las convenciones del género pero se muestra eficiente siempre que la cámara lo permite, permitiendo desarrollar una amplísima variedad de movientos con una facilidad pasmosa y permitiendo así que nos sintamos protagonistas.



Nota numérica: *8,8*



GRÁFICOS:
El prologando periodo de desarrollo y el hecho de ser multiplataforma se notan. Aún así cumple con muy buena nota en cuanto a escenarios interiores y a expresión de personajes, no siendo igual con el a veces incómodo sistema de cámaras.



Nota numérica: *8,4*



SONIDO:
Es poco probable que acabe siendo doblado, pero aún así el trabajo realizado es extraordinario, destacando las melodías incluidas, dignas de cualquier superproducción de Hollywood que nos meten en la trama como pocas veces hemos visto.

Nota numérica: *8,5*



ADICCIÓN:
Su principal problema puede encontrarse en lo limitado de su género, pero se trata de un título capaz de enganchar a cualquier usuario y que además goza de una longitud más que aceptable con 44 capítulos en los que se desarrolla la trama.

Nota numérica: *8,9*

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

El fútbol hasta FIFA suponía hombrecitos corriendo por un algo verde, tras él el fútbol era FIFA.



Por Jorge Núñez

Pocos juegos ha habido que hayan marcado tanto un género como esta creación de Electronic Arts. Ha habido un antes y un después de FIFA International Soccer en los juegos de fútbol. Antes lo mejor eran cabezas corriendo por un campo con un vista cenital y un detalle nulo, donde lo más espectacular era hacer una "segada" porque se veía ¡una pierna! de nuestro futbolista. Tras FIFA el concepto fútbol y espectáculo se unieron irremisiblemente en lo que a videojuegos se refiere. Tal es el éxito de esta saga que incluso para la compañía desarrolladora ha habido un antes y un después, marcando el inicio de la hegemonía de Electronic Arts sobre el mundillo de los videojuegos. Se lanzó para Mega Drive hace más de una década, en 1993...Parece que fue ayer.

En ocasiones se hace difícil juzgar el paso del tiempo para un juego que despierta tantos recuerdos. Y es una de sus virtudes, ha sabido permanecer en la memoria de toda una generación de jugadores, consiguiendo que nombres como Ron Barr o Pablo Carreras (comentarista y mejor jugador de la selección española respectivamente) suenen, aunque sea lejanamente, a pesar del paso de los años.

Su gran secreto fue el cambio que supuso, por fin jugar al fútbol en consola era algo que no requería esfuerzo óptico. Se trató de un gran paso adelante en el género comparable al de Halo en el terreno de los Shooters subjetivos.

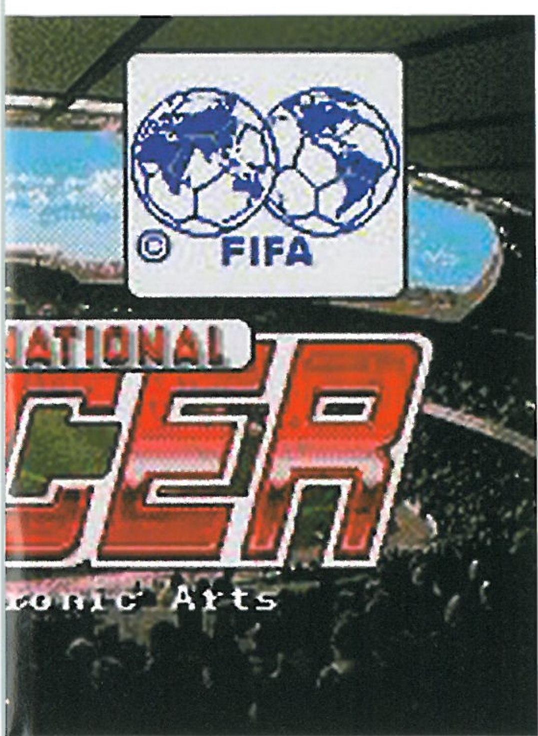
A día de hoy nadie se asombrará por las pantallas que aquí mostramos, pero se trata de un juego que no ha soportado tan bien el paso de los años como todos recordamos que era.

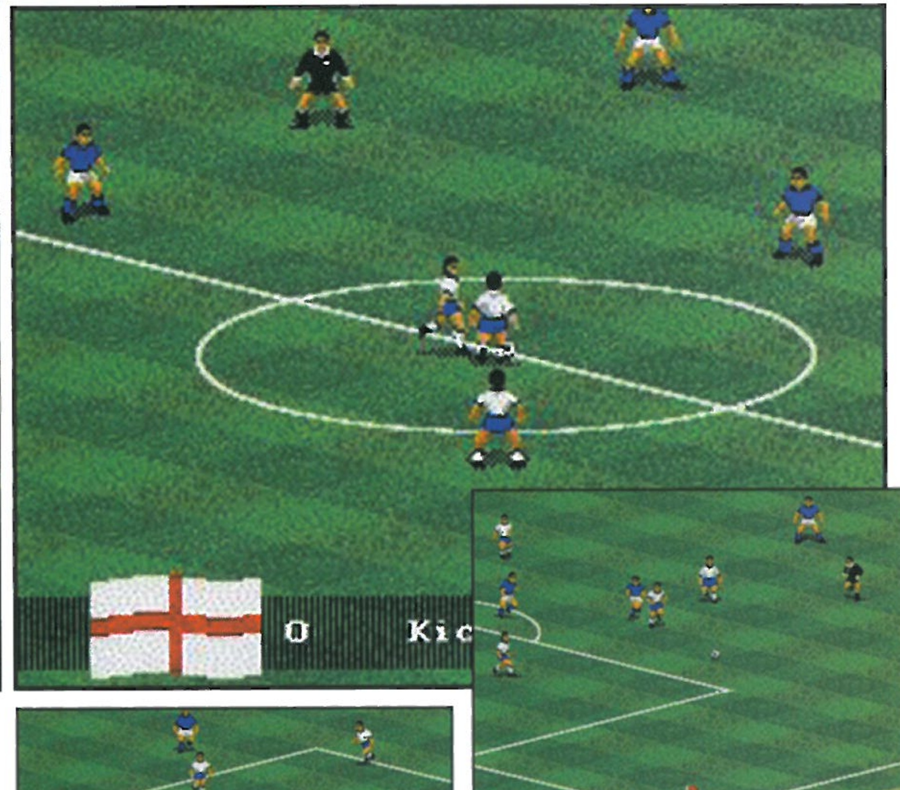
Su principal pega es y ha sido siempre un tonillo arcade que no ha agradado a los puristas, pero esta siempre ha sido la principal seña de identidad de la saga, por lo que se puede decir a tenor de sus extraordinarias que gusta.

En esta primera entrega solo encontrábamos selecciones nacionales, 36 para ser exactos, sin nombres reales y con una limitación más que obvia en cuanto a modo de juego se refiere.

Pero a decir verdad poco importa esto, eso serían fallos que las versiones posteriores solventarían, añadiendo todas y cada una de ellas algo nuevo y relevante, año por año desde 1993 hasta hoy, año 2005, donde se prepara el llamado FIFA 06 que incluye un modo retro con el que podremos jugar a esta versión original, la que lo empezó todo.

Su valor jugable actual se mantiene inalterado como arcade puro. De hecho lo simple de su control y lo limitado de sus posibilidades no juegan en su





contra ya que otros títulos en recreativa (Virtua Striker sin ir más lejos) tienen una mecánica muy similar y un éxito impepinable. Quizás muchos jugadores lo descubran con su reedición en FIFA 06, pero incluso estos se engancharán sus buenos ratos y más si hablamos de juego con amigos, donde siempre ha sido un clásico básico en la colección de cualquier jugón. Por eso le hemos puntuado de dos maneras: Valor actual/Valor como clásico.

NOTA FINAL: 7,2

Precio: *N/D*
Jugadores: *1-4*
System link: *No*
Xbox live: *No*
Banda sonora propia: *No*
Desarrolladores: *Electronic Arts*
Distribuidores: *Electronic Arts*



JUGABILIDAD:
Un control simple y directo de solamente 3 botones. Pasar, tirar y correr más. Parece fácil, lo es pero gracias a eso logró llegar al corazón de millones de aficionados al fútbol que jugaban con Mega Drive.

Nota numérica: *7,9*



GRÁFICOS:
Hoy en día están completamente desfasados, pero en su momento supusieron un punto y aparte a tener en cuenta en su género. Si debiéramos achacarle algún fallo en su momento este sería que no había camisetas a rayas…

Nota numérica: *6,9*



SONIDO:
Los sonidos de siempre sin demasiadas florituras. Un PUM otro POF y similares acompañados de alguna escasa melodía no demasiado pegadiza, pero tampoco se puede pedir mucho más para un juego desarrollado en 1993.

Nota numérica: *5,8*



ADICCIÓN:
A pesar de sus limitados modos de juego este juego goza aún hoy de un elevado grado de adicción por lo fácil que es hacerse con nuestros jugadores y lo divertido que es con amigos a pesar de la presencia de ciertas rutinas de juego.

Nota numérica: *9,4*

ENTRE DOS TIERRAS



Desde que vinimos del último E3 nos hacemos una pregunta en XB Magazine... ¿cómo va a cuidar Microsoft a los usuarios de Xbox a partir del "nacimiento" de la 360?

La respuesta es complicada. Para empezar, la primera en la frente. Ya no habrá más juegos para Xbox desarrollados por Microsoft o algunos de sus estudios adyacentes... eso no es buena señal. La confianza de una compañía en su tecnología se demuestra con el apoyo incondicional. Dicen las malas lenguas que la gente de Sony se lamenta mucho mucho mucho de haber dejado a la buena de dios a la PlayStation original. Están completamente seguros, con la perspectiva que da el tiempo, que a día de hoy seguirían vendiendo muchísimas unidades de algunos juegos si saliesen para PSOne. Con Xbox puede que pase lo mismo porque ahora que existía un cierto parque instalado de consolas, vas y quitas los juegos. Es cierto que hay unas dos centenas de juegos en desarrollo para Xbox y que terminarán saliendo, muchos de ellos se quedarán en el camino, pero la mayoría saldrán. Sin embargo, la atención de Microsoft se ha dirigido, de momento hacia la 360 y todas sus novedades.

Nos preguntamos también que pasará con nosotros (la revista) y vosotros (los lectores) si en algún momento hay más información de 360 que de Xbox y siguen saliendo juegos de Xbox, pero con cuentagotas... nos preguntamos si seguiréis con nosotros o si trataréis de reciclaros, si tendremos que reinventar la revista para que su contenido sea 100% 360 y que nada se salga demasiado, si tendremos que hacer una simple sección de Xbox que no justifique el precio de la revista... nos preguntamos muchas cosas y entre ellas si estaremos en el final de esta relación de más de tres años y si no se estará fraguando una nueva relación con todos esos compradores de 360 que buscarán en su kiosco un apoyo de papel para saber qué ocurre en el mundo de su consola... esperemos que vengan los nuevos y que os quedéis todos los que os habéis apuntado al carro de XB Magazine. Y si no... habrá sido un placer que nos hayáis leído.

¿Quieres jugar de verdad?

Salta a la realidad



Disfruta del vértigo de la velocidad montado en estas réplicas de la realidad.
Te enviamos estas minimotos desde 209€ portes incluidos a cualquier punto de la península.

Pedidos e información en http://www.comercialminimotos.com y en el 607 69 02 28

comercialminimotos.com


THE INCREDIBLE
HULK
ULTIMATE DESTRUCTION
"UN JUEGO DIVERTIDÍSIMO Y CON LOS SUFICIENTES MÉRITOS COMO PARA ADORNAR LAS ESTANTERÍAS DE LOS MÁS EXIGENTES"
MERISTATION.COM
"EL PLANTEAMIENTO Y LA CANTIDAD DE POSIBILIDADES DE SU PROTAGONISTA NOS HA DEJADO IMPRESIONADOS"
HOBBY CONSOLAS
GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
12+
www.pegi.info
MOVIMIENTOS IMPARABLES
ÚLTIMA DESTRUCCIÓN
BATALLAS ÉPICAS
EL MUNDO ES TU ARMA
DISPONIBLE EN PS2, XBOX Y GAMECUBE
MARVEL
RADICAL ENTERTAINMENT
SIERRA
"THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION" Juego Interactivo © 2005 Universal Interactive, Inc. Todos los derechos reservados. Marvel, THE INCREDIBLE HULK y los personajes relacionados de los Comics: TM & © 2005 Marvel Characters, Inc. Todos los derechos reservados. Sierra y el logo Sierra son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sierra Entertainment, Inc. en E.E.U.U. y / u otros países. Radical Entertainment es marca comercial o marca comercial registrada de Vivendi Universal Games Canada Ltd. en Canadá, E.E.U.U. y /u otras jurisdicciones. El resto de las marcas son propiedad de sus respectivos propietarios.